joystick soluces

114

Ultima IX ASCENSION

AIDE DE JEU

Battlezone 2

AIDE DE JEU

ET LES PAGES D'ASTUCES ET DE CRACKS

Supplément gratuit à Joystick n°114

sommaire





édito

C'est incroyable le nombre de personnes bloquées dans Ultima IX. Captain et Kika s'y sont d'ailleurs mis à deux pour vous offrir une seconde partie aussi simple que possible. C'est qu'ils en ont passé du temps, ensemble, si vous voyez ce que je veux dire. D'ailleurs, Ivan le Fou les a surpris dans la rue, à 4 heures du matin, à 500 mètres de la rédaction... Si ce n'est pas louche ça, je ne m'y connais pas. Et encore, ce n'est rien. Pour la soluce de Battlezone 2, je trouve que Cap'tain Ta Race et iansolo ont aussi passé beaucoup de temps ensemble. Enfin, je dis ça, je ne dis rien... Enfin, la nouvelle formule des jeux crack se met peu à peu en place. Ne nous envoyez plus de soluces ni de jeux crack, nous ne remunérons plus ces derniers. Primo parce que cela devenait ingérable sur le plan comptable, et secundo parce que les trois quarts des astuces étaient de pures copies provenant du Net. Et voilà.

Casque.

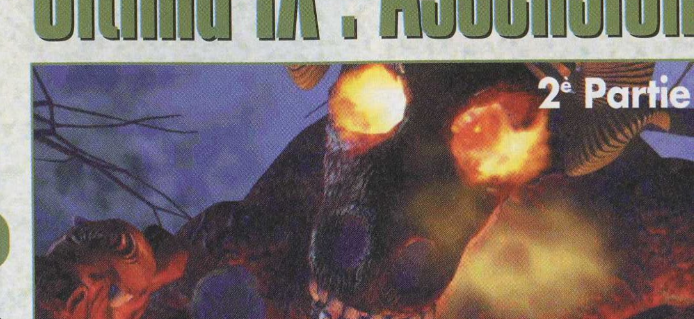
JOYSTICK SOLUCES 114
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication : Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro : Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx, Céline Guise
Directeur artistique : Christophe Gourdin,
2e maquettiste : Stéphane Noël
Maquette : J.Urruela, Y.Meheu

Secrétariat de rédaction : Simone Audissou
Correction révision : Viviane Fitas, Sonia Jensen
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 114 de Joystick est une publication HDP

Ultima IX : Ascension

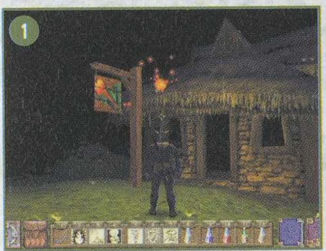


Notre première partie nous avait laissés avec quatre anneaux, ou cercles nettoyés. Il en reste encore quatre à faire et, plus important, il s'agit d'éliminer définitivement le Gardien.

LE CERCLE DU SACRIFICE (CF CARTE 1)

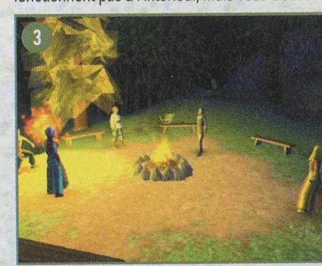
MINOC

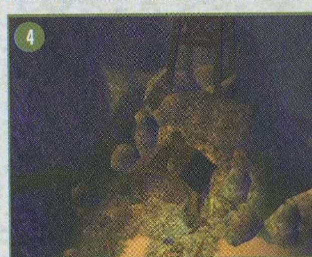
Lorsque vous débarquerez à Minoc, vous trouverez le cercle du sacrifice sur votre gauche. Dépassez-le et entrez dans la maison à moitié en ruines avant le pont (Photo 01). Discutez avec Irène pour qu'elle vous donne un aperçu de la situation. Allez ensuite dans le village, passez le pont, et rendez-vous au point N°4. Montez à l'étage de la maison hantée et discutez avec le fantôme (Photo 02). Elle vous demandera de retrouver sa poupée. Sortez de la maison côté village et allez sur la droite pour apercevoir au loin une femme. Passez à côté d'elle : vous verrez un campement avec un feu central au point N°1 (Photo 03). Une fois rencontré Blackthorm, suivez la rivière vers la gauche pour arriver à la forge au point N°3. Discutez avec le forgeron et parlez-lui du Sigil et du Mantra. Ce dernier vous proposera d'acheter une armure spéciale. Suivez ensuite le chemin qui monte vers la chute d'eau. Allez dans la roulotte pour entamer une discussion avec Morgana la gitane, au point N°8 : elle vous donnera le Mantra CAH. Cliquez sur la boule de cristal pour voir l'entrée de la mine qui mène à la base de la colonne (Photo 04). Plongez dans la rivière et traversez la chute d'eau pour découvrir un journal et la poupée volée. Suivez le court d'eau en nageant pour passer dans un tunnel dans lequel vous allez récupérer le Gringolet qui se trouve sur un rebord. Repartez en arrière pour rejoindre la riv droite, puis passez devant la tente brûlée a point N°5. Suivez le chemin qui se trouve sur l gauche pour escalader la colline. Pénétrez dan la grotte pour tomber sur l'entrée de la min Prenez garde car la magie et les potions n fonctionnent pas à l'intérieur, mais vous trouvere


1


2




3


4

AIDE DE JEU ULTIMA IX : ASCENSION

des fontaines de jouvence pour vous régénérer. Vous allez rencontrer de nombreux squelettes, zombis et fantômes. Pour éliminer les squelettes et éviter qu'ils se régénèrent, prenez leurs crânes, puis ressortez de la mine pour les déposer à l'extérieur. Pour les zombis, transformez-les en purée, et mieux vaut esquiver les fantômes. Une fois dans la mine, vous trouverez du Blackrock. Avant de quitter Minoc, pensez à repartir avec quatre morceaux dans votre inventaire.

PREMIER NIVEAU DE LA MINE

Longez le mur de gauche et prenez le second couloir de gauche. Vous arriverez dans une grande salle avec un chaudron sur votre gauche. Sautez dans le trou pour récupérer un marteau de guerre. Ne l'utilisez pas dans les combats car il est beaucoup plus lent que l'épée. Empruntez les rails qui descendent et prenez garde aux squelettes qui vous attendent en bas. Vous devrez récupérer un engrenage dans la première pièce sur la droite. Vous trouverez aussi une fontaine de soins dans la même salle qui vous permettra de vous régénérer. Ressortez de la pièce pour reprendre les rails et rejoindre votre point d'arrivée du premier niveau. Entrez dans la première pièce sur votre droite et grimpez sur la rampe en bois : deux squelettes vous attendent au sommet. Prenez le





couloir pour arriver dans une pièce qui contient une roue à eau **(Photo 05)**. Tournez le volant sur le mur derrière elle. Placez votre engrenage à côté du petit engrenage et actionnez le volant. Redescendez et prenez la salle suivante à droite. Discutez avec le squelette qui vous attend en bas, tuez-le pour récupérer la clé qu'il détient, ouvrez le coffre avec, puis descendez au second niveau en prenant l'ascenseur.

SECOND NIVEAU DE LA MINE

Prenez le premier couloir sur votre gauche pour arriver dans une salle que vous devrez passer en courant, afin d'esquiver les squelettes. Vous arriverez ensuite dans une seconde salle qui contient des caisses et possède une fontaine de jouvence. Repassez dans la salle principale pour suivre les rails jusqu'au wagonnet et poussez-le pour casser la cloison en bois. Continuez à suivre les rails pour apercevoir la colonne. Entrez dans la petite pièce qui se trouve sur la gauche afin de récupérer le crâne de Skullu **(Photo 06)**. Montez dans le wagon que vous avez trouvé en route pour passer le précipice. Fouillez les caisses qui traînent à côté de la colonne, et vous y trouverez une clé. Revenez à l'ascenseur, ouvrez le coffre pour appuyer sur le bouton, et descendez au niveau trois de la mine.







TROISIÈME NIVEAU DE LA MINE

Lorsque vous arriverez dans la grande salle, traversez-la pour passer dans le tunnel en face en suivant la voie ferrée. Vous verrez une source de lumière verte sur la gauche, entourée de rochers. Grimpez sur ces derniers pour passer de l'autre côté : vous trouverez une fontaine de jouvence et un casque de radiance. Il servira à vous éclairer dans les sombres corridors. Juste avant, le long du mur gauche, vous découvrirez un passage qui vous mènera dans une petite salle. Traversez-la. Dans la pièce suivante, cliquez sur les tonneaux de poudre pour vous ouvrir un chemin. Vous arriverez dans un cimetière : esquivez le fantôme qui s'y trouve puis glissez-vous dans le tunnel du fond. Cliquez sur la pierre tombale, placez le crâne dessus et prenez la clé **(Photo 07)**. Maintenant, regagnez l'ascenseur puis ouvrez le coffre pour appuyer sur le bouton et descendez au quatrième niveau.

QUATRIÈME NIVEAU DE LA MINE

Derrière l'ascenseur, vous trouverez un tunnel qui vous conduira dans une salle où vous récupérerez plusieurs objets moyennables. Suivez les rails pour arriver dans la partie inondée de la mine, plongez et refaites surface dans la salle suivante. Vous apercevrez des rails au fond de l'eau : suivez-les pour arriver dans une salle où se trouve la base de la colonne. Faites le tour pour rencontrer Julia et discutez avec elle **(Photo 08)**. Cliquez sur la réponse trois puis sur la une (vous n'êtes pas obligé de la tuer). Plongez dans le petit bassin puis pénétrez dans la colonne. Vous allez récupérer le Glyph du

sacrifice. Regagnez la terre ferme, et reprenez le couloir par lequel vous êtes arrivé pour revenir à la première pièce inondée. Empruntez le second couloir, évitez les fantômes, puis cliquez sur les barils de poudre. Traversez le passage libéré, et suivez le mur de gauche pour prendre le couloir. Affrontez le fantôme ou attirez-le dans un coin de la salle pour ouvrir les portes tranquillement. Vous arriverez dans une petite salle avec une petite plaque sur le sol. Placez le Gringolet dessus pour faire disparaître le champ de force. Parlez avec la Liche, détruisez les zombis avant de vous attaquer à lui (Photo 09). Appuyez sur la boule de cristal qui se trouve au centre du cercle de feu et prenez le passage secret qu'elle vous ouvre. Récupérez la boule de cristal de Blackrock. À l'entrée du passage, vous verrez une pierre qui se démarque des autres sur le mur de gauche : cliquez dessus pour pénétrer dans la grotte où se trouve un squelette assis à une table (Photo 10). Déplacez le baril de poudre sur la grille qui se trouve au centre, puis cliquez dessus pour libérer le passage. Sautez dans l'eau, en prenant votre respiration au niveau des bulles d'air pour nager vers l'air libre.



RETOUR À MINOC

Gagnez le rivage, remontez la côte par la gauche, puis continuez tout droit pour retrouver le camp des gitans. Allez parler avec Lazlo au point N°1 (Photo 11). Après que ce dernier s'est enflammé, allez au point N°2 pour récupérer la lentille. Vous trouverez le Sigil dans un coffre. Rendez-vous ensuite au cercle du sacrifice. Placez le Glyph et le Sigil sur l'autel (Photo 12). Prononcez le Mantra. Retournez au village et parlez au garde qui se trouve à côté de la première maison de droite après le pont pour pénétrer à l'intérieur. Parlez avec le maire et cliquez sur la première réponse, pour qu'il vous donne la clé qui ouvre la prison. Allez libérer le prisonnier. En remerciement, il vous donnera l'Orbe des Lunes qui vous permet d'utiliser les moongates. Vous pouvez désormais retrouver Raven au quai pour partir vers de nouvelles aventures.





UN BREAK POUR UN HOMME ÉPUISÉ

Pas de pot, vous aviez envie de vous amuser un peu mais un courant inconnu vous conduit vers une contrée torturée. Descendez du bateau et allez tout droit vers l'entrée du donjon (Photo 13). Passez les portes et discutez avec le gardien. Ne l'attaquez pas trop brutalement si vous ne voulez pas être en mauvais point. Reprenez le navire pour annoncer à Raven la mort de son père.

Arrivé à Buccaneer's Den, rejoignez la maison de votre charmante guide (Buccanneer ouest, côté gauche). Après l'épisode sexy que Raven vous offre, repartez au port et allez à la guilde, la maison centrale où vous pouvez acheter des artefacts intéressants. Rejoignez ensuite Raven sur le navire pour qu'elle vous explique comment le diriger.











LE CERCLE D'HONNEUR : (CF. CARTE 2).

TRINSIC

Votre arrivée à Trinsic passe plutôt inaperçue : personne pour vous accueillir, à part une pauvre femme poursuivie par un crabe. Les quais sont vides et la cité ressemble à une ville fantôme. Allons bon, quelles calamités se sont encore abattues ?

Tuez le crabe qui agresse la femme et discutez avec elle. Allez voir le garde à côté de la porte pour lui soutirer des renseignements. Pénétrez dans la maison, allez à l'étage, ouvrez la double porte pour discuter avec le fantôme. Il vous donne la marche à suivre.

PREMIÈRE MISSION : RETROUVER LES CENDRES DE DUPRÈS.

Sortez de la pièce, tournez à gauche, prenez la porte, puis traversez le pont. Suivez ensuite celui de gauche pour arriver dans un bâtiment où se trouve un Paladin. Descendez, traversez le pont détruit, passez entre les deux rochers à droite, longez le rivage, et au second palmier prenez à gauche et encore à gauche. Vous arriverez devant un porche (Photo 14). Passez la cour intérieure rapidement pour pénétrer dans la ruine, cliquez sur le tombeau et récupérez les cendres de Duprès. Revenez sur vos pas puis à la première intersection, prenez à gauche pour rejoindre un autre chemin. Empruntez ensuite le





chemin de gauche pour arriver à proximité d'une grotte (Photo 15). Entrez dans la grotte et jetez le sort Ethereal Sight pour découvrir des objets cachés. Ressortez de la grotte et suivez le chemin de gauche pour arriver au cercle de l'honneur. Discutez avec la femme qui se trouve à cet endroit (Photo 16). Posez les cendres sur l'autel pour faire apparaître Duprès. Il vous donnera le Mantra de l'honneur SUMM. Reprenez ensuite le chemin par lequel vous êtes arrivé, jusqu'à ce que vous aperceviez des loups de feu. Vous tomberez sur une rivière de lave. Faites le tour par la droite et rejoignez le chemin de pierre. Au bout, vous découvrirez l'entrée du donjon dont Duprès vous a parlé (Photo 17).

LE DONJON DE SHAME

Dans la première salle, appuyez sur le bouton, puis avancez sur la grille jusqu'à ce que l'œil au-dessus de la porte se referme. Pour pouvoir passer les portes suivantes, il faut que l'œil qui se trouve en face d'elles soit fermé (Photo 18). Tirez sur la tête placée au-dessus pour déplacer les orbites, jusqu'à ce que les yeux ne puissent plus vous suivre. Prenez d'abord le passage de gauche. Lorsque vous serez dans la pièce suivante, l'œil qui se trouve en face tirera une fois une boule de feu, une fois un orbe. Placez-vous en face de la figure lorsqu'il tire l'orbe pour vous







faire ouvrir un passage. Dans la salle suivante, cliquez sur la statue de gauche pour faire apparaître une figure. Placez-vous devant jusqu'à ce qu'un orbe la touche. Dans la salle qui suit, appuyez sur le bouton violet et une figure se mettra en mouvement. Placez-vous devant la figure, afin que celle-ci soit touchée par un orbe. Tuez le zombi qui se trouve derrière le passage et cliquez sur le bouton pour traverser le champ de force. Lorsque vous serez dans l'autre salle, appuyez sur le bouton violet, puis cliquez sur chacune des statues jusqu'à ce qu'elles deviennent toutes grises. Une nouvelle statue apparaît : appuyez sur celle-ci pour fixer la couleur rouge, ce qui aura pour effet de faire apparaître un coffre dans lequel se trouve un orbe. Avant de ressortir de la salle, appuyez sur le bouton vert **(Photo 19)**. Revenez dans la salle aux deux statues, cliquez sur la seconde pour faire apparaître une nouvelle figure sur le mur, puis refaites la même manip que précédemment pour vous ouvrir un autre passage. Revenez à l'entrée du donjon, tirez à nouveau sur la tête qui se trouve au-dessus pour que les yeux se déplacent, et prenez ainsi le passage de droite. Vous arriverez ensuite devant une table munie de boutons. Suivez le schéma **(Photo 20)**. Empruntez le passage découvert sans marcher sur les plaques rouges. Vous verrez une figure sur l'un des murs, sur laquelle vous devrez tirer pour ouvrir un corridor **(Photo 21)**. Allez appuyer sur le bouton caché dans un recoin pour voir l'œil se mettre à tourner. Vous pourrez ainsi éteindre le champ de force qui conduit à l'autre pièce. Le but de la manœuvre est d'abaisser les leviers sans que l'œil ne vous voie **(Photo 22)**. Dans le corridor suivant, placez l'orbe que vous avez récupéré dans le coffre. Grimpez les escaliers pour appuyer sur le bouton bleu et prenez la plate-forme que vous avez fait apparaître. Passez ensuite dans la lumière rouge à gauche et revenez cliquer sur la statue. Allez de l'autre côté de la salle pour récupérer la lumière bleue. En chemin, descendez les escaliers pour actionner le bouton rouge. Cliquez à nouveau sur la statue pour la changer de couleur. Empruntez la nouvelle plate-forme pour récupérer la couleur jaune. Lorsque vous l'aurez ramenée à la statue, vous pourrez utiliser un nouveau téléporteur. Attendez que l'on vous parle pour









donner le Mantra de l'honneur. Sautez sur les marches transparentes pour atteindre le sommet de la grotte. Vous pourrez ensuite prendre le corridor qui vous conduira à Blackthorm. (Photo 23) N'acceptez aucun compromis, prenez n'importe quel Calice et rejoignez la partie basse de la grotte. Sur la droite, vous découvrirez une nouvelle épée, et éliminerez le garde de la colonne. Pénétrez à l'intérieur de la colonne pour récupérer le Glyph, et prenez ensuite le téléporteur pour revenir à l'entrée du donjon. Retournez maintenant à Trinsic pour tailler une petite bavette avec les villageois. Allez ensuite discuter avec le garde du fortin pour qu'il vous indique où placer le calice et mettez-le à sa place. Retournez au motel pour discuter avec l'aubergiste et pénétrez ensuite dans la chambre qui est ouverte. Discutez avec l'homme qui se trouve à l'intérieur pour qu'il vous parle de son problème d'araignées. Allez retrouver le paladin qui se trouvait à l'étage au-dessus de la forge pour le convaincre de vous aider. Lorsqu'il acceptera, suivez le rivage





de gauche pour atteindre le pont de pierre (Photo 24). Allez à la ferme sur la droite pour retrouver le paladin. Attaquez les araignées pour qu'il puisse fermer le portail, puis parlez avec lui. Retournez ensuite prendre le calice où vous l'avez laissé. Allez au cercle d'honneur pour placer le Glyph et le Sigil sur son autel. Allez maintenant voir le forgeron, qui vous fabriquera une superbe épée si vous avez suffisamment d'or sur vous. Pendant qu'il vous la fabrique, allez faire un peu de tourisme sur l'île.

LE CERCLE DE VALEUR

VALORIA

Suivez la direction du panneau. Lorsque vous arriverez devant les statues, vous appuierez sur l'œil jaune. Traversez ainsi le passage révélé, puis poursuivez votre route vers le donjon de Valoria (Photo 25). Discutez avec le garde pour récupérer une nouvelle quête qui consistera à ramener la tête du dragon rouge. Rejoignez ensuite Raven et partez pour Britain. Allez à Paws et discutez avec la soigneuse : elle vous expliquera que l'entrée de Destard se situe dans Dawn. Pour vous y rendre, faites comme si vous alliez à Yew. Traversez le tunnel puis à la sortie, suivez le chemin indiqué par le panneau pour vous rendre à Dawn. Lorsque vous arriverez au village, discutez avec la femme, puis passez entre les deux maisons de gauche pour grimper le long du chemin à droite. Vous arriverez à côté d'un cadavre (Photo 26). Lancez des boules de feu sur la surface de glace placée en face de lui pour la faire fondre, et un passage s'ouvrira.



LE DONJON DE DESTARD

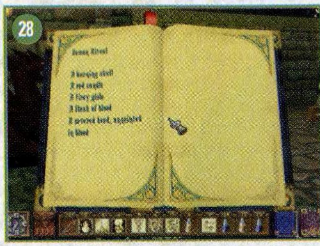
Empruntez le couloir, puis suivez le mur de gauche pour passer entre les pics qui bouchent le chemin. À côté du coffre, vous trouverez une plaque sur le sol : mettez un poids dessus pour découvrir un passage secret. Entrez à l'intérieur, tuez le monstre avec votre arc, puis allez au fond de la pièce pour découvrir une seconde salle dans laquelle se trouve une coquille d'œuf rouge. Prenez-la puis placez-la dans la salle principale sur le piédestal adéquat. Longez ensuite le mur de droite dans une des grottes : vous trouverez des rats que vous devrez tuer. Discutez avec le prisonnier, puis prenez la clé qui se trouve sur un des rochers. Libérez-le, allez au fond de la grotte pour parler avec le fantôme, et passez la lave en sautant de rocher en







rocher pour aller récupérer le Glyph dans la colonne (Photo 27). Repassez la rivière de lave et prenez le téléporteur au fond de la grotte. Suivez le couloir pour aller sur la droite, rentrez dans la première pièce que vous trouverez à droite, puis prenez le crâne rouge. Placez le crâne sur la dalle et poursuivez votre chemin sur la droite. Dans la salle suivante, cliquez sur le tableau qui est de travers, puis ouvrez la porte qu'il dévoile. Prenez ensuite la coquille verte qui se trouve dans le coffre du fond. Ouvrez le passage secret à côté des tonneaux pour récupérer une pièce d'armure. Repartez par où vous êtes arrivé pour rejoindre le couloir de gauche. Si vous êtes blessé, utilisez la fontaine pour vous régénérer. Dans la pièce suivante, prenez la clé qui se trouve dans le vase sans vous mettre sur le tapis qui l'entoure. Tournez à droite, grimpez les escaliers pour tuer le démon, et lisez le livre qui se trouve à côté du cadavre, en retenant le mot Inopia. Prenez le couloir de gauche, marchez sur les dalles entre les dragons, et tuez les zombis qui essaient de vous barrer la route. Cliquez sur le bouton qui est apparu au centre de la pièce, et prenez le couloir de droite. En face de la marque rouge, vous trouverez un passage secret qui vous permettra de récupérer une clé. Continuez votre chemin sur la droite, puis placez le crâne rouge que vous avez trouvé sur un des piédestaux de la pièce attenante. Cliquez sur les colonnes situées à côté des deux petites pièces, et sur les deux boutons au-dessus des portes à



l'intérieur. Lisez le livre sur l'autel pour apprendre le rituel nécessaire dans la pièce où vous avez placé le crâne rouge (Photo 28). Allez dans la pièce voisine, qui n'est pas fermée, pour récupérer la bouteille de sang. Continuez votre chemin, grimpez les escaliers, tournez à droite, puis suivez le balcon pour atteindre le coffre, afin de récupérer la clé qui se trouve à l'intérieur. Descendez les escaliers qui vous mènent à une nouvelle salle pour discuter avec les personnes qui s'y trouvent. Cliquez sur le tableau de travers pour faire apparaître une clé. Allez



dans la salle des coffres afin de prendre l'orbe rouge. Ressortez pour revenir à la salle de l'autel, ouvrez la porte qui se trouve derrière, puis cliquez sur le dragon qui se tient à l'intérieur. Prenez la tête et ressortez pour aller dans la pièce où vous pourrez placer les objets que vous avez récupérés pour commencer le rituel. Prenez maintenant le couloir de droite. Dans la petite pièce qui suit, vous trouverez le journal de Darim : mettez-le dans l'inventaire. Cliquez sur le crâne pour faire apparaître le couloir suivant. Sans vous occuper du démon, faufilez-vous dans le couloir de droite. Rentrez dans la pièce : les portes se ferment. Pour ouvrir la porte du fond, appuyez sur la pierre centrale, sur le mur à sa droite. Courez jusqu'au bout du couloir, pénétrez dans la salle et commencez par vous débarrasser des chauves-souris. Vous trouverez un casque et des bottes, et en vous approchant de la porte, vous réveillerez une Liche (Photo 29). Sous un des escaliers, vous trouverez une caisse qui contient la clé de la porte. Dégainez et allez tuer le prochain monstre, puis récupérez la coquille d'œuf jaune qui se trouve à l'intérieur de son cercueil. Revenez en arrière jusqu'à la dernière intersection. Prenez le couloir, puis suivez le tunnel de gauche. Trucidez le garde pour prendre la clé dans une des caisses, ouvrez le coffre pour prendre le cierge rouge, puis revenez à la salle du rituel. Finissez de placer vos objets et tuez le démon qui apparaît (Photo 30). Revenez à l'intersection du tunnel et prenez celui de droite. Tuez les araignées pour découvrir la coquille d'œuf bleue. Revenez une fois de



AIDE DE JEU ULTIMA IX : ASCENSION





plus à l'intersection, prenez le dernier tunnel et prononcez le mot magique Inopia. Vous avez libéré la sortie. Repartez à l'intérieur du donjon pour montrer à la femme fantôme le journal de son mari. Elle vous donne la coquille blanche. Vous pouvez maintenant aller combattre le dragon. Ramassez la tête et allez farfouiller dans sa salle aux trésors, la grotte située à droite de celle des rats. Il ne vous reste plus qu'à repartir pour Valoria en rejoignant Raven sur les quais de Britain.

LES TROIS DÉMONS

Revenez à Valoria, puis retournez au fort pour discuter avec le garde. Passez le lac de lave pour aller au fond de la salle, et lorsque vous approcherez du bâtiment fermé, une partie du mur disparaîtra. Discutez avec la femme, puis avec l'homme étendu sur le lit, et allez dans la clairière qui se trouve derrière le bâtiment, pour rencontrer un maître d'armes. Avant de ressortir du fort, parlez avec les hommes qui se trouvent à l'intérieur, pour déclencher la cinématique lorsque vous arriverez à la grille. Une fois que le démon disparaîtra, sortez du fort et allez tout de suite sur la gauche. Descendez la pente puis prenez à gauche pour arriver devant un cadavre. Pénétrez dans la grotte qui se trouve un peu plus loin : vous y trouverez un livre de Démonologie. Placez-le dans votre inventaire et ressortez. Si vous avez fait le tour de l'île, vous avez découvert un homme blessé qui n'est autre que le frère du garde. Pour progresser, vous devrez obtenir son bouclier et le restituer au garde. Retournez au fort pour discuter avec ce dernier. Après quelques échanges, il acceptera de vous aider à combattre les démons. Essayez de convaincre l'autre chevalier qui tremble de peur, puis mettez-le en colère pour qu'il accepte de vous aider. Ressortez du fort, puis allez en direction des rivages de l'île et faites le tour, jusqu'à ce que vous tombiez sur le pentagramme qui permet d'inscrire des sorts sur le livre de magie. Traversez le bras de mer, continuez tout droit, puis au centre des rochers, vous tomberez sur le cercle de la valeur. Vous trouverez au fond un pentagramme rouge et tuerez le démon qui apparaîtra. Ce dernier lâchera la dague de valeur. Placez-la avec le Glyph sur l'autel et écrivez le mantra de valeur RA





(Photo 31). Récupérez les objets, puis revenez sur le quai pour embarquer sur le bateau. Discutez ensuite avec Raven pour qu'elle vous conseille d'aller à Britain.

LE CERCLE DE SPIRITUALITÉ

BRITAIN

Allez vers le château pour vous apercevoir que Lord British a disparu. Heureusement, l'intendant est là pour vous indiquer l'endroit où il s'est volatilisé. Allez voir la musicienne, parlez-lui et jouez du clavecin jusqu'à qu'elle vous donne une partition. Montez dans la chambre de Lord British, celle avec le téléporteur, placez la partition sur le clavecin, et jouez de la musique. Le coffret sur la table disparaît pour laisser place à l'anck de spiritualité. Prenez-la. Parlez avec Raven sur le bateau, qui vous conseillera de partir pour Skara Brae. Avant de vous y





1 Chandelle de l'amour **2 Clochette du courage**



rendre, assurez-vous d'avoir dans votre inventaire le livre de vérité que l'oracle vous a donné à Moonglow, et la chandelle d'amour qui se trouve sur le rivage Nord-Est de Britannia, le long de la chaîne de montagnes. Pour trouver la clochette du courage, rendez-vous sur l'île au Sud de Buccaneer's Den (Photo 32). Faites le tour de l'île principale pour découvrir une statue à moitié ensablée (Photo 33). Plongez dans l'eau à l'Est de la statue pour découvrir un passage secret sous-marin qui vous conduira à un ancien donjon. Tuez les fantômes avec l'épée qui lance des éclairs. Ouvrez les coffres en faisant attention aux faux sols placés juste devant eux. Vous trouverez une clé qui vous permettra d'ouvrir la porte au bout du donjon. Derrière elle, vous affronterez un mage dont la mort ouvrira un passage secret. Discutez avec la femme se trouvant derrière le passage car elle peut vous entraîner. Prenez ensuite la clochette du courage, et remontez sur votre navire. Il vous suffira de cliquer dessus pour grimper à bord.

À Skara Brae, après avoir discuté avec la statue de Shamino, approchez-vous de la tête de la statue en ruines, qui vous parlera. Grimpez dans sa main, et elle vous donnera le mantra de spiritualité, OM. Allez vers le rivage où se trouve la liche, suivez le chemin qui plonge dans la mer. Évitez le serpent de mer pour pénétrer dans l'entrée sous-marine du temple des âmes. Sautez dans le puits, sortez du temple et suivez le chemin qui est balisé par des petites pyramides de pierres. Allez dans la grotte pour découvrir Shamino enfermé dans un cercle magique. Lancez le sort Ignite sur les braseros. Placez ensuite le livre de vérité, la chandelle d'amour et la clochette du courage sur leurs piédestaux respectifs. Lisez le livre, allumez la chandelle, faites sonner la clochette et entrez le mantra de spiritualité. Après avoir discuté avec Shamino (Photo 34), un fantôme apparaîtra, avec lequel vous devrez discuter. Laissez ensuite Shamino continuer la conversation. Vous







AIDE DE JEU ULTIMA IX : ASCENSION



avez désormais accès à l'île de l'avatar. Remontez à la surface pour rejoindre Raven. Avant de partir pour l'île, assurez-vous d'avoir des cendres de sulfure, de soie d'araignée et un bloc de Blackrock.

L'ÎLE DE L'AVATAR

En prenant le chemin de sable à gauche après la sortie du quai, vous rejoindrez une plage de sable fin où vous trouverez un coffret à moitié immergé dans l'eau, dans lequel vous trouverez la chandelle rouge. Revenez ensuite sur vos pas, suivez le chemin qui ne monte pas pour arriver au pentagramme (Photo 35). Vous trouverez le crâne de démon juste à côté du pentagramme. Placez ensuite tous vos ingrédients en son centre et allumez la chandelle. Vous serez téléporté dans une nouvelle zone, où vous devrez vous diriger vers le groupe de statues et sauter dans le trou qu'elles illuminent.

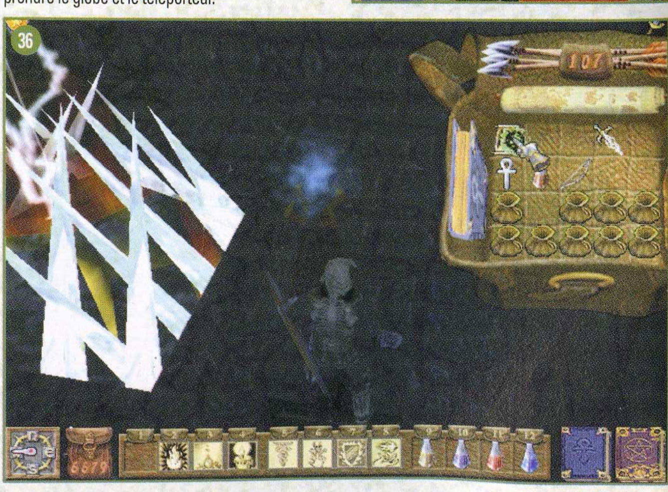
LES ABYSSES

Vous êtes téléporté dans le premier niveau. Prenez le couloir de gauche, tuez l'araignée qui apparaît. Cliquez ensuite sur la pierre qui se démarque des autres sur le mur de droite. Prenez le nouveau couloir qui s'est dévoilé, passez en courant sur la tête qui se trouve au sol, pour libérer un globe que vous devrez prendre pour emprunter ensuite le téléporteur.

Vous arriverez dans le second niveau dans lequel vous devrez ouvrir la grille, puis allez à gauche pour tuer les loups de feu. Appuyez sur la pierre qui se démarque sur le mur de gauche, cliquez ensuite sur les boutons rouges, jusqu'à ce qu'un globe rouge apparaisse dans la pièce. Prenez ce dernier, puis empruntez le dernier passage ouvert. Lancez le sort Douse sur les deux braseros, puis prenez le téléporteur qui vient d'apparaître. Passez par le couloir de gauche, sautez par-dessus les pics, puis allez dans la pièce du fond où se trouve le statuaire. Placez un objet sur la dalle à droite, grimpez sur l'escalier qui apparaît à gauche, puis sautez sur la poutre qui se trouve sur la droite pour cliquer sur l'anck. Sautez ensuite sur la poutre en face et appuyez sur la brique qui se démarque. Revenez ensuite en arrière pour suivre le nouveau passage. Pénétrez dans la salle rapidement pour prendre le globe et le téléporteur.

Vous voici maintenant dans le troisième niveau. Suivez le couloir pour arriver sur un bassin rempli de vilains poissons. Ah les salauds, ils n'arrêtent pas de bouger. Au fond se trouve un escalier qui va et vient, et que vous devrez escalader pour cliquer sur la brique qui se démarque au-dessus de lui. Empruntez le nouveau passage ainsi ouvert, puis lancez des boules de feu sur la glace qui retient le globe, afin de récupérer ce dernier. Prenez ensuite le téléporteur. Placez les globes un à un sur le piédestal (Photo 36).
Prenez le téléporteur pour revenir au premier niveau. Empruntez ensuite le couloir de droite et grimpez sur les plates-formes dorées pour atteindre la petite porte à l'étage. Vous trouverez au fond du couloir un passage inter-dimensionnel. Sautez de plate-forme en plate-forme pour atteindre un grand rocher derrière lequel se cache un dragon, qui vous balance des boules de feu (Photo 37). N'hésitez pas à lui renvoyer la pareille, et sa mort fera apparaître un téléporteur. Empruntez-le pour arriver à la pièce de départ, puis prenez le téléporteur suivant.
Vous reviendrez alors au second niveau. Prenez le couloir de gauche pour rejoindre la pièce, ce qui ouvrira un nouveau passage secret qui vous permettra d'accéder à une porte inter-dimensionnelle. Lorsque vous serez dans le


37


36





labyrinthe de lave, prenez à gauche à la première intersection, puis encore à gauche pour sauter en bout de route sur le rocher suivant. Allez de l'avant jusqu'à que vous atteignez la carrière de pierre centrale. Tuez le démon qui apparaît **(Photo 38)**. Prenez ensuite le téléporteur qui se dévoile. Passez alors dans le troisième niveau.

Prenez le couloir de droite pour passer dans la porte inter-dimensionnelle. Trouvez ensuite le golem et tuez-le. Ne vous précipitez pas sur les coffres car la plupart renferment des pièges. Prenez le téléporteur, puis le suivant, qui vous mènera au quatrième niveau.

La porte inter-dimensionnelle se trouve au fond du bassin. Si vous n'arrivez pas à nager, enlevez une partie de votre armure. Sautez dans l'eau, nagez vers la gauche, et vous pourrez remonter plus loin sur la falaise de droite. Suivez le chemin pour tuer le loup de glace et prenez sur la gauche pour éliminer le serpent de mer **(Photo 39)**. Passez le téléporteur qui apparaît et reprenez celui du niveau. Sautez dans le trou. Descendez de rocher en rocher pour atteindre le pont **(Photo 40)**. Vous retrouverez alors Lord British. Admirez le combat qui se déroulera sous vos petits yeux ébahis. À la fin, discutez avec Lord British, récupérez le Glyph et repartez le voir pour qu'il vous téléporte sur l'île de l'Avatar.

Prenez le chemin qui grimpe : vous trouverez des brassières en Blackrock. En poursuivant, vous apercevrez une grotte dans laquelle vous devrez entrer. Déposez les lentilles sur les piédestaux et le codex que Lord British vous a donné sur l'autel. Lisez-le et repartez à Britain.

Rendez-vous au château en vous assurant d'avoir tous les Sigils avec vous. Discutez ensuite avec l'intendant, puis ressortez et allez sur la droite pour retrouver Lord British.

Sautez de plate-forme en plate-forme, discutez avec le premier fantôme que vous rencontrerez,



puis au niveau du pentagramme, prenez sur la droite. Discutez ensuite avec le fantôme de Dupré et allez sur le téléporteur. Vous trouverez le cercle de spiritualité, dans lequel vous placerez le Glyph et l'anck de spiritualité. Récitez le mantra OM **(Photo 41)**. N'oubliez pas de récupérer les deux objets avant de prendre le téléporteur.

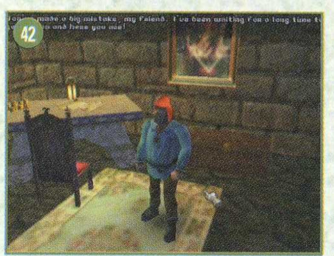
LE DÉBUT DE LA FIN

Revenez à votre point de départ pour retourner au château. Allez parler à Lord British, puis partez voir Raven sur les quais, et partir pour Terfin. Arrivé là-bas, elle vous indiquera un passage secret pour vous introduire dans la forteresse. Après avoir affronté quelques dragons, vous pénétrerez dans une grotte : allez au fond de celle-ci pour trouver un téléporteur. Prenez ce dernier pour passer dans un second tunnel, qui vous mènera à une pièce fermée par une grille. Marchez sur la dalle pour ouvrir la grille. Tuez les gargouilles qui vous attaqueront, puis allez tout droit, suivez le coude pour entrer dans une salle d'entraînement, où vous prendrez la clé qui se trouve sur la table. Ouvrez le coffre avec la clé, puis cliquez sur le bouton bleu derrière un baril, car il ouvre un passage secret. Avant de prendre le passage, appuyez sur la pierre qui se démarque sur la droite. Ouvrez la porte à droite de la pierre, descendez en évitant de toucher les fils tendus au milieu du couloir. Allez ensuite dans la pièce de gauche, prenez la clé qui se trouve sur le comptoir, puis repassez dans le couloir piégé pour ouvrir la seconde porte. Descendez les escaliers, et dépêchez-vous de cliquer sur le bouton rouge qui apparaît avant que les murs ne vous écrasent. Continuez de descendre pour aller à gauche, et prenez ensuite la première à droite pour arriver dans la salle et tuez la gargouille qui s'y trouve. Prenez la clé sur l'autel de droite, ouvrez la porte du fond et ouvrez le coffre au milieu du mur de droite. Prenez ensuite la clé à l'intérieur, puis pour ressortir, éliminez le coffre devant la porte (c'est un mimic). Tuez l'araignée qui se trouve sur la droite en sortant, puis empruntez le passage qu'elle gardait pour arriver dans les égouts. Enlevez une partie de votre armure pour mieux nager car lorsque vous avancerez, l'égout va se remplir. Allez au fond puis sur la droite, vous verrez un volant que vous devrez actionner pour ouvrir un passage devant vous. Allez actionner un second volant qui se trouve sur le sol de la salle afin de faire descendre le niveau de l'eau. Prenez la clé qui se trouve au fond, puis revenez à l'endroit où vous avez tué l'araignée. Continuez tout droit, et prenez à gauche pour voir quatre pierres en relief sur le mur du couloir. Cliquez sur celle qui se trouve le plus à droite pour faire apparaître une porte que











vous devrez ouvrir. Entrez, prenez le couloir de gauche puis celui de droite, marchez sur la dalle, et sautez par-dessus le piège. Cliquez sur l'attracteur, entrez dans la pièce, et éteignez la torche pour prendre la clé. Continuez dans l'autre couloir, prenez à gauche pour ouvrir une porte qui vous mènera dans une salle de torture. Ouvrez la porte de gauche, tuez l'araignée, continuez tout droit pour trouver un passage secret, et tout de suite à droite pour récupérer quelques bonus. Continuez tout droit, tuez le démon puis prenez la pierre verte et cliquez sur le bouton bleu qui se trouve sur le trône. Sortez par l'autre ouverture, puis avancez doucement vers le trou pour faire apparaître des pics. Sautez dedans et prenez le couloir qui se trouve sur la gauche pour actionner le levier du fond. Revenez en arrière et grimpez sur le bloc pour sortir du trou côté gauche. Avancez, tuez les gargouilles, puis traversez la salle pour prendre le téléporteur qui se trouve au fond.Cliquez sur le tableau de travers, puis ouvrez la porte et liquidez les gardes qui jalonnent le couloir. Allez tout de suite dans le couloir de droite pour accéder à la pièce du fond. Prenez ensuite la pierre bleue, puis placez-vous sur le pentagramme afin de vous retrouver dans une grotte, dans laquelle vous trouverez une pierre rouge. Ne cherchez pas à tuer le démon, mais ressortez en utilisant le pentagramme dans le couloir de droite. Placez la pierre rouge sur le piédestal pour ressortir de la pièce. Allez tout droit pour traverser le couloir avec des trous dans le sol. Continuez à descendre, puis allez dans la pièce qui se trouve au bout du couloir à droite, pour récupérer une clé et une pierre jaune sur la table de droite. Poussez ensuite la pierre apparente qui se trouve derrière-vous. Revenez en arrière après le passage des trous et prenez la première à gauche. Entrez dans la pièce avec les statues et ouvrez la porte du fond. Appuyez sur le bouton bleu qui ouvre les grilles, tuez les squelettes, tirez sur le levier qui se trouve à côté de la momie, puis prenez le passage qui s'ouvre. Sautez au-dessus des flammes, actionnez le volant, et en revenant, prenez la clé qui se trouve à côté du cadavre à droite. En sortant, prenez le couloir de droite puis ouvrez la porte du fond pour trouver sur la droite deux scrolls de télékinésie. Lancez-en un sur le bouton bleu derrière la grille pour ouvrir celle-ci. Prenez le couloir de droite, puis allez au fond de la pièce, pour trouver un homme qui vous cherchera querelle (Photo 42), et que vous devrez couper en rondelles sans aucune pitié. Cliquez ensuite sur le tableau pour dévoiler un bouton bleu qui ouvre une grille placée à proximité. Allez dans la pièce et ouvrez le coffre qui s'y trouve pour récupérer la clé de la salle du trésor. Revenez en arrière jusqu'à la porte qui donnait sur la pièce aux statues. Allez tout droit pour rencontrer une jolie jeune femme, puis donnez-lui la clé de la salle au trésor contre un cube rouge. Placez ensuite le cube qu'elle vous a donné dans le pylône, et empruntez le passage qui vient de s'ouvrir. Sautez dans le trou pour récupérer une clé. Passez de l'autre côté, descendez les escaliers, puis prenez à droite puis à gauche. Allez dans la salle de la table ronde et cliquez sur le bouton rouge qui se trouve sur le siège le plus grand. Sortez de la salle pour prendre la première à droite, puis encore à droite pour actionner le levier qui sort de la tête. Allez dans la pièce que vous avez ouverte pour placer les trois pierres verte, jaune et bleue. Déplacez la météorite qui se trouve sur la table pour la poser sur le gros piédestal. Sortez de la pièce pour prendre la première à droite, puis passez le trou pour continuer tout droit, et retournez dans le passage où vous avez ouvert la grille avec le sort télékinésie. Après cette grille, allez à droite puis tout droit jusqu'à la pièce du fond, et prenez le téléporteur qui est apparu. Pénétrez dans la chambre du gardien, puis placez sur chaque piédestal un Sigil (Photo 43). Pénétrez dans la lumière qui se trouve au centre de la pièce et tapez la phrase que le codex vous a donné : SANCT VAS GRAV IN MANI AN CORP.

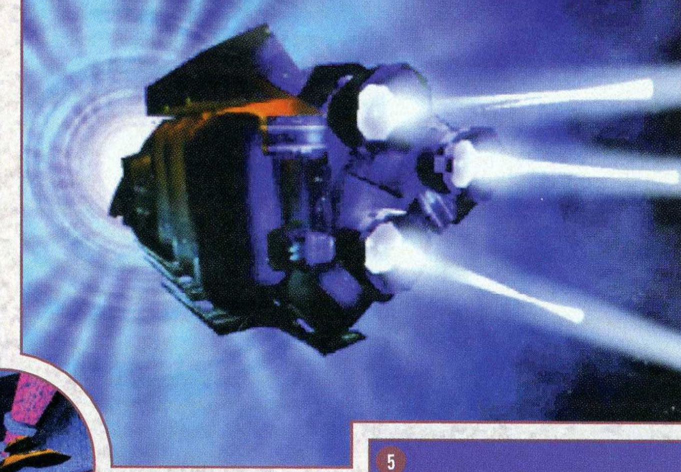
Le gardien apparaîtra, après vous avoir parlé. Ramassez trois morceaux de la porte, puis placez-les un à un dans le cercle central. Lorsque vous aurez mis le troisième morceau, vous devrez entrer l'incantation : VAS KAL AN MANI IN CORP HUR TYM.

Kika



Battlezone 2

Si vous galérez dans certaines missions de Battlezone 2, voici une petite aide de jeu qui devrait vous dépanner. Comme d'habitude dans ce genre de jeu, optimisez vos ressources et attaquez en masse. La routine, quoi...

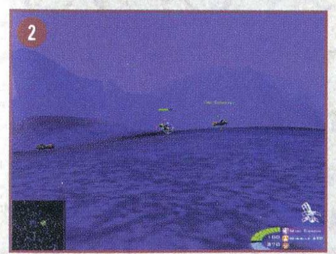


MISSION N°01

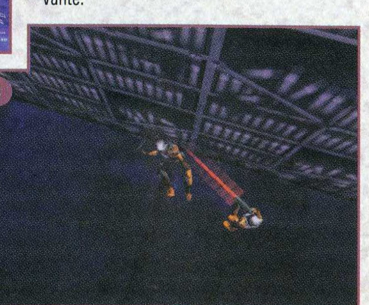
CECI N'EST PAS UN ENTRAÎNEMENT

Dans cette première mission, vous devrez suivre le commandant Shabayev et exécuter ses ordres (Photo 01). Vous ne pouvez pas la perdre car son vaisseau est constamment indiqué à l'écran. Vous rencontrerez ensuite un vaisseau ennemi que vous devrez éliminer (Photo 02). Allez jusqu'à la base abandonnée, puis pointez votre curseur sur la station radar afin de l'identifier (Photo 03). Juste après, vous devez sauter de votre véhicule pour entrer à l'intérieur de la station, où vous trouverez un survivant (Photo 04). Après la scène cinématique, retournez dans votre vaisseau, puis suivez le commandant Shabayev afin d'intercepter un vaisseau ennemi. Une fois que vous l'aurez détruit, retournez à la base en compagnie du commandant. Sur la route, vous devrez détruire deux vaisseaux ennemis se trouvant à côté de quelques caisses (Photo 05). Récupérez les items en passant dessus pour vous régénérer, puis rejoignez le commandant à la base. Vous devrez ensuite porter secours à Rogue 1. Servez-vous de votre radar pour le localiser. Lorsque vous aurez fait le ménage, allez vers le Sud pour trouver un camion de réparation, que vous devrez escorter jusqu'à la base. Lorsque les derniers vaisseaux ennemis seront hors de combat, suivez le commandant jusqu'à la base pour passer à la mission suivante.













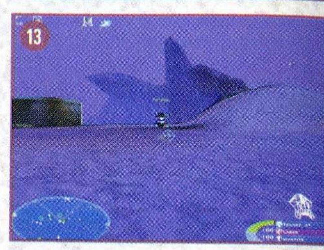
MISSION N°02

UN SIMPLE S ET R

Vous commencerez cette mission à pied et vous devrez rejoindre votre vaisseau rapidement (Photo 06). Une fois à l'intérieur de votre vaisseau, ordonnez au camion de réparation de vous suivre. Vous devrez ensuite suivre le commandant qui a localisé une présence ennemie. Détruisez tous les vaisseaux que vous verrez, puis continuez à suivre le commandant (Photo 07). Vous arriverez dans une petite base où vous attendent quelques ennemis que vous devrez





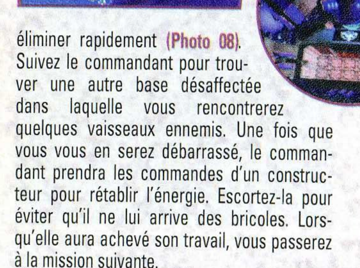


éliminer rapidement (Photo 08). Suivez le commandant pour trouver une autre base désaffectée dans laquelle vous rencontrerez quelques vaisseaux ennemis. Une fois que vous vous en serez débarrassé, le commandant prendra les commandes d'un constructeur pour rétablir l'énergie. Escortez-la pour éviter qu'il ne lui arrive des bricoles. Lorsqu'elle aura achevé son travail, vous passerez à la mission suivante.

MISSION N°03

LES HOSTILITÉS COMMENCENT

Vous allez devoir être très attentif dans cette mission car l'ennemi essaiera de vous dérober des caisses de matériel. Pour commencer, descendez dans le couloir et prenez tout de suite sur la gauche pour tomber sur un remorqueur ennemi en train de vous piquer du matériel (Photo 09). Éliminez-le rapidement, puis quittez votre véhicule pour prendre le char léger qui se trouve à proximité (Photo 10). Essayez ensuite de récupérer les caisses qui se trouvent dans l'entrepôt, puis rejoignez le commandant (Photo 11). Lorsque vous arriverez devant la station radar, quittez votre véhicule pour entrer à l'intérieur, puis placez-vous devant le panneau pour vous connecter (Photo 12). Lorsque vous aurez localisé les vaisseaux, larguez une balise sur ces derniers, puis retournez dans votre véhicule afin de surveiller les environs. Il vous faudra être très vigilant et agir rapidement pour intercepter l'ennemi. Visez en priorité les remorqueurs afin que ces derniers n'aient pas le temps de faire quoi que ce soit. Restez proche des caisses de matériel qui seront toujours indiquées à l'écran (Photo 13). Vous devrez ensuite retrouver le commandant à côté de l'armurerie lorsqu'elle vous en donnera l'ordre pour passer à la mission suivante.



MISSION N°04

TROP CHAUD

Vous devrez attendre dans un premier temps le déploiement du recycleur et la construction d'un pilleur avant de faire un mouvement (Photo 14). Emmenez votre pilleur vers l'Est pour qu'il exploite le gisement, puis défendez-le avant de placer une tourelle (Photo 15). Retournez au recycleur lorsque l'on vous en donnera l'ordre, et ramenez une tourelle à proximité du pilleur afin de protéger celui-ci. La construction des tourelles se faisant automatiquement, placez-en une à côté du recycleur afin d'être plus tran-













quille. Lorsque vous aurez repoussé quelques attaques, vous devrez rejoindre l'armurerie pour récupérer une arme spéciale **(Photo 16)**. Dirigez-vous ensuite rapidement vers le Nord-Est pour trouver un bunker de relais. Lorsque vous arriverez sur le bunker, sauvegardez puis entrez à l'intérieur en quittant votre véhicule. Vous devrez ensuite snipper le premier vaisseau que vous verrez en tirant sur la lumière rouge, qui deviendra verte si vous faites mouche **(Photo 17)**.







Retournez ensuite dans votre véhicule afin de suivre la navette marquée qui vous conduira au vaisseau amiral **(Photo 18)**.

MISSION N°05

LA PLANÈTE NOIRE

Vous allez débarquer sur une nouvelle planète, sur laquelle vous devrez implanter votre base **(Photo 19)**. Construisez tout de suite une tourelle pendant que le commandant fait le ménage, puis lorsqu'elle vous demandera de veiller au grain, construisez une deuxième tourelle. Lorsque le commandant aura terminé, construisez un pilleur pour l'amener vers le Sud en direction du point bio-métal 1 où il devra s'implanter **(Photo 20)**. Continuez à construire des tourelles pour protéger votre base et le pilleur. Construisez ensuite un deuxième pilleur pour l'emmener au point bio-métal 2. Le point d'extraction est infesté de tourelles défensives ennemies, que vous devrez snipper une par une **(Photo 21)**. Lorsque vous aurez nettoyé la zone, installez votre pilleur, puis allez vers l'Est pour retrouver Manson **(Photo 22)**. Suivez-le pour effectuer une nouvelle mission, et lorsque vous arriverez dans la base ennemie, ne cherchez pas à tirer sur les bâtiments **(Photo 23)**. Suivez Manson dans la cuvette, et lorsqu'il vous en donnera l'ordre, allez placer une charge explosive au centre du bâtiment principal **(Photo 24)**. Retournez



ensuite dans votre vaisseau et partez le plus vite possible afin de ne pas être touché par la déflagration.

MISSION N°06

LE NID DE VIPÈRES

Vous allez commencer par placer vos pilleurs aux trois points d'extraction, en faisant attention aux attaques ennemies. Lorsque vous entendrez que l'ennemi s'introduit dans votre base, dirigez-vous vers vos pilleurs afin de contrer cette invasion **(Photo 25)**. Réparez ensuite vos vaisseaux





et dirigez-vous vers l'extracteur ennemi. Snippez les tourelles afin d'être plus tranquille (Photo 26). Détruisez ensuite l'extracteur pour que la base vous envoie un constructeur. Construisez ensuite une base de relais puis deux tourelles à canons (Photo 27). Lorsque la zone sera sécurisée, entrez dans la base de relais afin d'envoyer une attaque aérienne sur la base ennemie. Appuyez sur F2 puis sur la barre Espace pour attaquer la base. Vous devrez certainement vous y reprendre à deux fois pour anéantir la base.


26


27


28


30

MISSION N°07

À TRAVERS LE MIROIR

Déployez votre base rapidement en jugulant les attaques ennemies, puis construisez un constructeur le plus rapidement possible (Photo 28). Implantez rapidement des défenses afin de parer aux attaques de vaisseaux ennemis. Pour ma part, j'ai déployé un deuxième pilleur au Nord de la base, à côté duquel j'ai placé deux tourelles afin de juguler les vagues d'attaques. Juste un peu au-dessus, vous trouverez un petit bâtiment ennemi que je vous conseille de détruire (Photo 30). Lorsque vous aurez repoussé suffisamment d'attaques, le commandant Shabayev vous demandera de lui porter secours. Assurez-vous d'être en bon état et foncez vers le point qui vous est indiqué sur la carte. Vous rencontrerez sur la route quelques vaisseaux ennemis, qu'il est préférable de ne pas affronter. Allez directement au point de sauvetage, puis sautez de votre véhicule afin d'entrer dans le bâtiment en ruines (Photo 31).

MISSION N°08

CHERCHEZ DE L'AIDE

Vous allez devoir traverser toute la carte à pied pour aller chercher du renfort. Dirigez-vous en direction des petites flèches vertes qui se trouvent sur votre écran radar. Vous avez la possibilité de snipper quelques vaisseaux ennemis mais vous risquez de vous faire repérer (Photo 32). Passez sur la crête des montagnes pour être plus tranquille. Si tout se passe bien, vous arriverez directement sur la base alliée (Photo 33).


29


31


32

MISSION N°09

GRONDEMENTS DANS LA JUNGLE

Cette mission va se dérouler en deux temps. Vous devrez localiser la base ennemie et envoyer des troupes, puis aller récupérer vous-même le commandant Chabayev. Attention, pour réussir cette mission, vous devez impérativement aller à l'endroit où elle se trouve à bord d'un vaisseau, et il ne vous servira à rien de lui envoyer des troupes ou d'y aller à pied. Le temps vous est aussi compté et vous ne devrez pas perdre trop de temps, sinon le commandant se fera repérer et vous échouerez.

Commencez par vous diriger vers le Sud-Est, où vous devrez snipper quelques tourelles ennemies pour faire progresser vos troupes plus tranquillement. Vous trouvez une Source d'énergie à droite de la première tourelle, que je vous conseille d'exploiter afin de pouvoir produire des unités plus facilement. Lorsque vous arriverez sur la base, on vous donnera l'ordre d'envoyer des unités sur celle-ci (Photo 34). Nettoyez rapidement


33



la base et continuez à produire des unités. Essayez aussi de snipper les tourelles qui se trouvent au fond, histoire que les hommes qui vont débarquer ne se fassent pas allumer comme des lapins. N'attendez pas de raser complètement la base et prenez toutes les unités disponibles pour vous attaquer à la petite base qui se trouve derrière. Le but réel de cette manœuvre est de faire diversion, afin que vous puissiez porter secours au commandant Shabayev. Vous devrez absolument garder votre vaisseau en état de marche





pendant que vos unités s'attaquent à la tour. Allez ensuite en direction de la balise et snippez la tourelle qui se trouve à proximité, puis allez à côté de la ruine pour finir la mission (Photo 35).

MISSION N°10

ÉBLOUISSEMENT

Dans un premier temps, vous allez déployer votre base, puis mettre en place deux pilleurs pour commencer à collecter des ressources. Installez des tourelles pour défendre vos bâtiments, mais ne forcez pas trop car vous ne serez pas harcelé par l'ennemi. Lorsque vous recevrez l'ordre d'attaquer le convoi ennemi, allez-y et attaquez-vous directement au recycleur (Photo 36). Si tout se passe bien, vous devriez le détruire rapidement. Pour ma part, j'ai tourné autour afin de me protéger des navettes ennemies. Lorsque vous aurez accompli cette mission, retournez à votre base pour reprendre de l'énergie, puis allez en direction de l'entrée de la grotte pour y déposer une balise. Allez ensuite vers l'Est pour trouver l'entrée de la grotte et avancez-vous (Photo 37). Traversez la grotte et allez vers le Sud-Est afin de localiser une source sonore (Photo 38). Entrez à l'intérieur des ruines pour trouver le bâtiment où se trouve la source sonore (Photo 39). Lorsque vous l'aurez localisée, une attaque aérienne sera lancée sur le site, et vous devrez rapidement vous enfuir en direction de la grotte. Lorsque vous arriverez devant l'entrée de celle-ci, des blocs de rochers vous empêcheront de passer, et vous devrez rejoindre le site de récupération pour terminer cette mission (Photo 40).



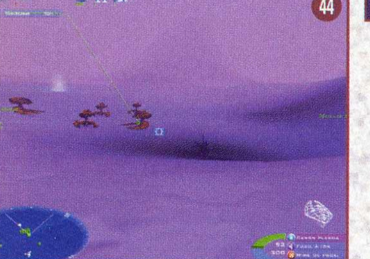
MISSION N°11

TERRAIN GLISSANT

Voici une mission qui sera assez longue, et je vous conseille de sauvegarder après chaque bonne action. Pour commencer, vous devrez vous retrouver le recycleur qui se trouve à la zone de largage en vous dirigeant vers le Nord (Photo 41). Vous devrez à tout prix le protéger contre les attaques ennemies, qui ne tarderont pas à arriver. Le plus important est de lui faire traverser la glace sans qu'il tombe dans l'eau. Il y a une petite astuce qui consiste à attirer la grosse bestiole sur la glace en lui tirant dessus (Photo 42). Pour faire avancer le recycleur,







regardez bien la glace et vous ne devrez surtout pas aller sur les parties les plus claires. Si vous arrivez à casser toute la glace avec les bestioles, vous pourrez envoyer directement votre recycleur à la balise. Déployez-le ensuite à proximité du gisement afin d'exploiter ce dernier. En allant vers le Sud, vous trouverez l'épave d'un vaisseau, que vous devrez faire sauter en plaçant une charge explosive à l'intérieur (Photo 43). L'objectif principal est d'amener votre transport au point « décoller ». Afin de préparer le terrain, allez-y en reconnaissance afin de snipper les quatre tourelles ennemies qui entourent le point que vous devez atteindre. Revenez ensuite à votre recycleur pour préparer votre progression. Afin d'agir au plus vite, j'ai optimisé mes deux pilleurs, puis j'ai construit une série de tourelles, que j'ai placées à proximité de la Source d'énergie (Photo 44). Bien entendu, j'ai snippé les vaisseaux immobiles juste avant. Vous avez remarqué les quatre tourelles que vous devez éliminer, mais vous ne pouvez en snipper que deux. Lorsque vos tourelles seront en place, faites exploser la tourelle qui se trouve le plus près, puis la seconde. Vos tourelles empêcheront le remplacement de ces dernières. Lorsque la zone sera sécurisée, il ne vous restera plus qu'à emmener votre transport vers la balise pour terminer la mission.

MISSION N°12

CONTRE-ATTAQUE

Vous allez débarquer dans la base qui se trouve sous le feu de l'ennemi (Photo 45). Prenez tout de suite le char qui se trouve sur la gauche et éliminez rapidement les ennemis qui vous attaquent. Envoyez votre remorqueur chercher les deux pilleurs pour les ramener à la base, puis allez vers l'Est pour snipper les tourelles qui se trouvent près du point d'énergie, afin d'y envoyer votre pilleur F7 (Photo 46). Vous devez à tout prix conserver vos pilleurs pour ne pas être limité dans votre production d'unités. Améliorez vos pilleurs rapidement ; par la suite, pour ma part, j'ai construit une grosse quantité de chars d'assaut, que j'ai envoyés à l'Ouest, à côté de mon pilleur. Allez ensuite snipper quelques vaisseaux dans la base ennemie, histoire de faciliter la tâche à vos chars d'assaut (Photo 47). Rasez ensuite consciencieusement la carte avec vos troupes (Photo 48). Lorsque l'endroit sera plus calme, envoyez votre transporteur récupérer la Source d'énergie (Photo 49). Avant d'envoyer celui-ci, vérifiez qu'il n'y a plus de vaisseaux ennemis sur le lac.







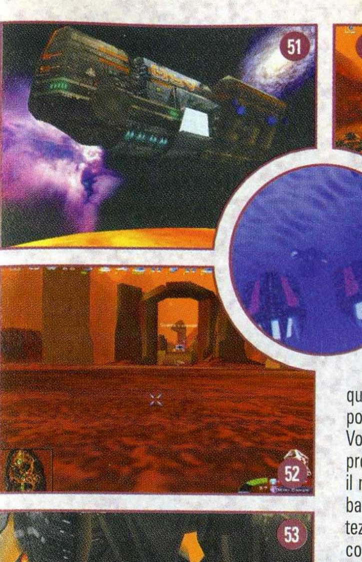


MISSION N°13

RÈGLEMENT DE COMPTES

Vous allez vous retrouver en plein cœur de la base Scion, et devrez attendre l'arrivée d'un gros bonnet (Photo 50). Malheureusement pour vous, ceci n'est autre qu'un piège, et vous allez devoir vous tirer à toutes pompes (Photo 51). Rejoignez rapidement le recycleur en vous dirigeant vers le Sud-Est, puis ramenez ce dernier sur le champ de fragments pour le déployer. Annexez les deux gisements qui se trouvent à proximité et construisez un maximum de bâtiments, afin d'avoir accès aux meilleurs unités. Protégez vos pilleurs avec quelques tourelles, puis construisez des chars d'assaut à la pelle.





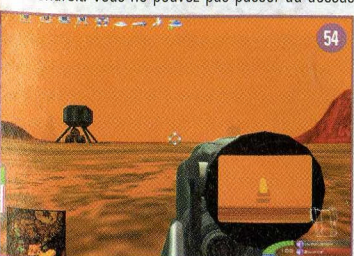


Annexez le maximum de ressources (pour ma part, je suis monté à cent quarante), et lorsque vous aurez suffisamment d'unités, rasez la base ennemie pour aller récupérer la Source d'énergie avec un remorqueur (Photo 52).

MISSION N°14

ATTISER LE FEU

Cette mission ne devrait pas vous poser trop de problèmes. Commencez tout de suite par déployer votre recycleur, puis améliorez-les pour construire vos unités plus vite. Lorsque vous entendrez qu'il y a du mouvement sur le site du crash, avancez rapidement pour intercepter un remorqueur ennemi (Photo 53). Construisez ensuite un remorqueur pour venir chercher le paquet, et lorsqu'il le prendra, amenez-le vers le Sud pour le cacher. En principe, personne ne devrait venir vous chercher à cet endroit. Vous ne pouvez pas passer au-dessus de la lave avec le remorqueur, et vous serez obligé de faire le tour de la carte. Maintenant, vous allez vous déployer tranquillement pour fabriquer un maximum d'unités. Lorsque vous aurez quelques chars, remontez la carte par la gauche pour vous approprier les ressources (Photo 54). Vous pouvez monter jusqu'à cent quarante sans problème. Lorsque vous aurez dégagé la voie, il ne vous sera pas utile de vous attaquer à la base ennemie qui se trouve au centre. Contentez-vous de ramener la navette jusqu'à ce que le commandant Shabayev vous parle et vous demande de vous arrêter. Vous verrez alors un vaisseau ennemi arriver vers vous ; après avoir écouté le dialogue, vous aurez un choix à faire, si vous voulez passer dans l'autre camp ou non (Photo 55).



MISSION N°15

LE SORT DU TRAÎTRE

Vous allez devoir anéantir la base des rebelles et vous serez aux commandes d'un bipède (Photo 56). Prenez soin d'avoir toujours le camion de réparation derrière vous afin de ne pas tomber en panne de munitions. Lorsque vous arriverez à proximité des tours canon, utilisez votre char d'assaut pour le détruire, de façon à ne pas vous exposer inutilement (Photo 57). Une fois dans la base, détruisez les deux tours canon puis rasez la base. Lorsqu'il n'y aura plus rien, il vous faudra revenir au point de départ, et c'est là que ça va se compliquer. Vous allez tomber dans une embuscade et vous serez éjecté de votre vaisseau. Réfugiez-vous sur la cime des montagnes afin de snipper tous les vaisseaux ennemis (Photo 58). Vous réussirez cette mission lorsqu'il n'y aura plus aucun vaisseau en état.

MISSION N°16

UN TROU EN UN

Cette fois-çi, vous n'aurez pas le temps vous tourner les pouces car vous allez être constamment harcelé. Vous devrez tout de suite envoyer votre recycleur, ainsi que vos pilleurs, en bas de la carte ; vous allez tout de suite vous faire attaquer. Une fois en bas, déployez rapidement votre base et construisez un maximum de tourelles pour parer aux attaques incessantes













(Photo 59). Améliorez vos deux pilleurs car vous allez entamer une course contre la montre. Vous devrez absolument construire au moins un camion de réparation pour maintenir le plus longtemps possible vos unités en état de marche (Photo 60). Si vous vous faites déborder pendant les assauts ennemis, vous n'irez pas très loin. Pour ma part, j'ai construit deux camions de réparation afin de palier les dommages que les défenses devront subir. Lorsque vous aurez une dizaine de chars d'assaut, sauvegardez, puis allez tout seul au Nord de la carte pour déclencher la suite de cette mission, qui consiste à intercepter un convoi qui s'affichera sur votre carte. Lorsque ce dernier sera immobilisé, snippez les vaisseaux ennemis qui se trouvent autour, puis amenez vos blindés faire le nettoyage final (Photo 61).





MISSION N°17

CORE

Le début de cette mission n'est pas difficile. Avancez pour commencer, et lorsque vous verrez au loin des vaisseaux ennemis, snippez-les pour avancer tranquillement (Photo 62). Vous devez à tout prix conserver votre vaisseau de base pour la fin de la mission. Lorsque vous arriverez dans les pièces avec de longs tubes verticaux, sautez de votre vaisseau et balancez les charges explosives que vous transportez sur ces derniers (Photo 63). Vous n'en aurez que trois, mais à chaque fois que vous monterez dans un vaisseau, vous serez automatiquement régénéré. Lorsque vous arriverez dans les salles munies de tourelles laser (Photo 64), utilisez la même manip pour les détruire. Au bout d'un moment, vous arriverez devant l'ordinateur central (Photo 65). Tournez autour du cercle et tirez sur les quatre piliers sans vous arrêter, afin que les boules ne puissent pas trop vous gêner. Lorsque vous n'aurez plus de munitions, allez récupérer l'item qui se trouve au centre pour vous régénérer complètement. Une fois que tout sera détruit, vous devrez retourner au point de départ très rapidement, sans perdre une seconde. Vous n'aurez qu'une minute quarante secondes. Afin d'éviter de vous faire avoir par les éboulements, vous pouvez très bien revenir au point de départ lorsque vous enclencherez l'ordre de destruction de l'ordinateur.



DERNIÈRES MISSIONS AVEC LES SCIONS

TRANSFORMATION

Lorsque vous arriverez dans cette nouvelle base, vous serez à pied et devrez prendre le véhicule qui se trouve sur la droite (Photo 66). Rétablissez l'énergie et suivez les instructions





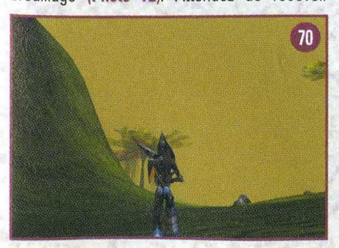




qui vous sont données pour déployer votre base **(Photo 67)**. Repoussez les quelques attaques ennemies qui arriveront, puis construisez quelques navettes, qui devront vous aider à escorter votre remorqueur à l'autre balise **(Photo 68)**. Vous n'avez pas trop le temps de vous construire une grosse quantité d'unités ; aussi je vous conseille de ne jamais arrêter la production, afin que le remorqueur puisse vous rejoindre pendant l'escorte. Lorsque vous arriverez près de l'éboulement **(Photo 69)**, restez bien à côté du remorqueur, histoire de protéger ce dernier, puis descendez du vaisseau pour en savoir plus **(Photo 70)**. Il se passe quelque chose d'étrange et pour continuer, vous allez devoir prendre le contrôle du remorqueur, afin d'amener ce dernier au point de ralliement par un autre chemin. Avancez lentement pour anticiper l'arrivée d'éventuels vaisseaux ennemis, jusqu'au point de rendez-vous où vous serez pris en charge **(Photo 71)**.

EMBUSCADE

Dans un premier temps, vous allez déployer votre base à l'endroit où vous arrivez, puis essayer d'avoir au moins deux points d'extraction pour aller plus vite. Lorsqu'un vaisseau ennemi rodera autour de votre base, éliminez-le rapidement afin qu'il ne puisse pas donner votre position. Construisez ensuite une seconde base à l'endroit indiqué et fabriquez un système de brouillage **(Photo 72)**. Attendez de recevoir







l'ordre d'aller dans les lignes ennemies pour les attirer sur votre base, et lorsque l'on vous en donnera l'ordre, construisez un archer, que vous enverrez à la balise. Pour ma part, j'ai détruit les tourelles et les générateurs avant d'utiliser l'archer, mais vous ne pourrez finir cette mission que si vous respectez le script **(Photo 73)**.

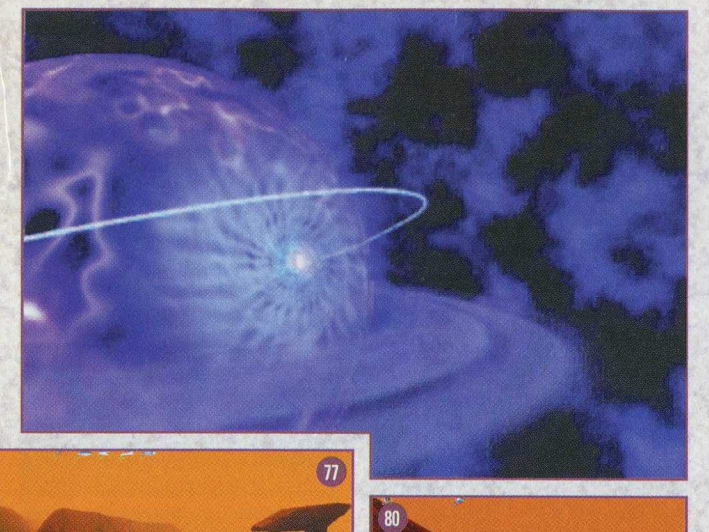
CRISTAUX

Installez rapidement votre base et contrez les attaques ennemies en fabriquant un bon paquet de tourelles défensives **(Photo 74)**. Les attaques que vous subirez ne sont pas trop violentes, mais comme elles se répètent assez souvent, je vous conseille de les anticiper. Pour ma part, j'ai procédé de la manière suivante : amélioration de tous les bâtiments et des pilleurs en priorité, puis construction d'écorcheurs afin de vous attaquer aux chars lance-roquettes. Lorsque vous serez suffisamment fort, investissez le troisième point d'extraction en amenant vos écorcheurs et des archers, afin de commencer à pilonner la base ennemie. Essayez ensuite de vous approcher, de manière à snipper les vaisseaux immobiles se trouvant dans la base **(Photo 75)**. Lorsque vous aurez éliminé pas mal de vaisseaux, utilisez vos archers pour vous attaquer aux bâtiments. Visez en priorité le constructeur et le recycleur. Une fois que vous aurez fait place nette, il ne vous restera plus qu'à amener un remorqueur, qui ramènera le point d'énergie à la base **(Photo 76)**. Prenez garde pendant le retour de ne pas vous faire avoir bêtement par des chars lance-roquettes.













77

80

78

79

ESCORTE

Cette mission n'est pas évidente car vous allez devoir escorter le crystal d'énergie à l'autre bout de la carte (Photo 77). Avancez et snippez les deux vaisseaux ennemis qui se trouvent un peu plus loin (Photo 78), puis les trois autres vaisseaux que vous verrez juste après. Vous allez me dire que ce sont des vaisseaux amis, eh bien pas du tout ! Même lorsque vous les aurez éliminés, ces derniers vous demanderont de les suivre, mais ne tenez pas compte de leurs menaces puisqu'il sont morts. Si vous décidez d'obtempérer, sachez que vous irez tout droit dans une embuscade. À partir de maintenant, c'est là que ça se complique. J'ai essayé de passer par le canyon en snippant les unités qui vous attendent (Photo 79), mais lorsque vous devrez contourner le lac de lave, d'autres unités jalonneront le parcours, ainsi que des tourelles défensives. Comme je me suis bien cassé, les dents en essayant de passer par-là, j'ai opté pour un autre chemin. Vous allez passer par-dessus les montagnes et faire un immense détour (Photo 80). Vous avez peut-être remarqué qu'il y a un point vert tout en bas qui représente un transporteur allié (Photo 81). Vous allez le rejoindre en compagnie de votre remorqueur, puis emprunter le canyon qui vous mènera au point où vous devez déposer le crystal. Ne soyez pas impatient car cette petite ballade vous prendra un certain temps. Lorsque vous arriverez sur place, une surprise vous attend, avec une jolie scène cinématique (Photo 82). Lorsque cette scène sera finie, vous devrez rejoindre rapidement le transporteur afin d'échapper à une mort certaine.

81

LE SAUVETAGE INATTENDU

Cette mission commencera par une scène cinématique où vous allez voir une base alliée se faire pilonner par l'ennemi (Photo 83). Commencez tout de suite à déployer votre base et à construire plein de tourelles défensives, pour anticiper toutes les attaques ennemies. Vous allez en subir beaucoup et vous devrez tenir à tout prix. Lorsque l'on vous indiquera l'emplacement d'un pont à détruire, vous serez plus tranquille pour construire vos unités (Photo 84). N'allez au pont que lorsque vous serez suffisam-





ment costaud car vous devrez ensuite rejoindre la base alliée pour lui prêter main-forte (Photo 85). Lorsque vous serez dans la base, faites rapidement venir un constructeur, afin de construire deux canons flèches (Photo 86) ; si vous le pouvez aussi, amenez un guérisseur pour soigner vos troupes. N'arrêtez pas de construire des unités et faites-les venir dans la base pour être sûr de ne pas être débordé.







ANV

Vous devrez très vite construire un camion de réparation pour remettre en état les bâtiments de la base. Attention car vous avez un temps limité. Lorsque vous aurez tout remis en état, vous allez blinder votre base en défense car les attaques vont être plus virulentes. Construisez plein de petites tourelles, et trois ou quatre tourelles canon (Photo 87). Pour aller le plus vite possible, j'ai annexé trois points d'extraction, que j'ai améliorés (Photo 88). Lorsque vous serez bien à l'aise, vous devrez absolument fabriquer un hangar à bombardier. Fabriquez ensuite une dizaine de chars légers pour l'attaque de la base ennemie. Lorsque vous aurez tous ces ingrédients, continuez toujours à produire des chars légers. Maintenant que tout est en place, vous allez prendre vos unités et contourner la base ennemie sans vous faire repérer, pour arriver derrière celle-ci (Photo 89). Une fois en place, vous devrez envoyer un bombardier sur une tourelle d'énergie afin de paralyser les tourelles ennemies. Lorsque la bombe sera larguée, vous devrez aller très vite. Empêchez le constructeur de rebâtir quoi que ce soit, puis attaquez-vous ensuite au recycleur et aux bâtiments principaux afin d'arrêter la production d'unités. Cette phase de la mission est très délicate : si par malheur votre bombe ne tombe pas sur la bonne cible, vous aurez du mal à rétablir la situation. Si, comme je vous l'ai dit, vous avez continué à produire, vous devez avoir une belle réserve de chars légers pour vous prêter main-forte. Car une fois que vous aurez entièrement détruit la base, vous devrez encore intercepter un convoi transportant le crystal d'énergie (Photo 90). Lorsque vous aurez le convoi en visuel, détruisez en priorité le remorqueur, puis finissez par les vaisseaux. Cette mission est longue et difficile.

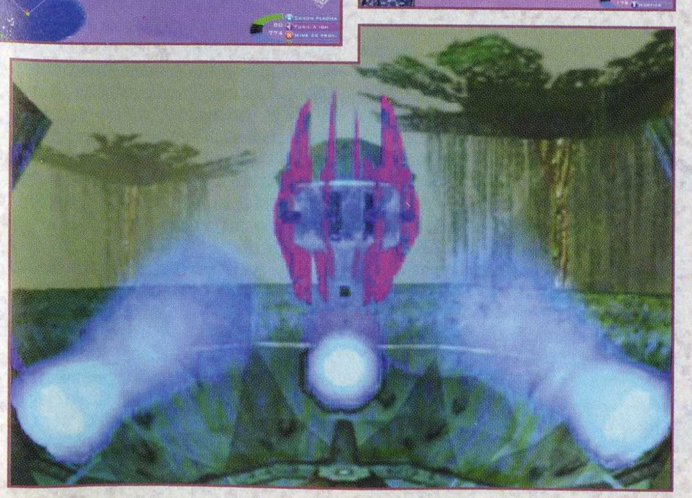






BRADOCK

Je m'attendais à vivre un véritable enfer dans cette dernière mission, eh bien je l'ai terminée les doigts dans le nez, avec une main derrière le dos. Le plus difficile est de résister aux toutes premières attaques, et lorsque vous aurez construit des défenses suffisantes (Photo 91), investissez les points d'extraction un à un en y allant avec de grosses unités. Produisez des archers car avec eux, vous ferez un gros carton sans prendre de risques (Photo 92). Lorsque vous arriverez à proximité de la base ennemie, disposez un maximum d'archers en haut des montagnes pour anéantir la base, et occupez-vous en snippant quelques vaisseaux. Lorsque la base sera détruite, éliminez Bradock avec la même technique, puis le reste des troupes ennemies.





Capt'ain Ta Race

En détresse

GABRIEL LOPEZ

En Détresse, ce n'est pas du CCCCC. C'est de la BBBBB. Et en plus, avec plein de FFFFF dedans. Même que c'est difficile de trouver plus RRRRR que ça. Euh, En Détresse, ça fait aussi les LLLLL et pis les RRRRR avec juste une petite pointe de SSSSS. Et si de malheureux AAAAA sont bloqués dans un JJJJJ, alors là, nos vaillants LLLLL et nos perspicaces LLLLL prennent leur courage à deux mains et ils ou elles KKKKK le Scrounch des bois par surprise. C'est bien tout compris ? Non ? Bon, AAAAA EEEEE vos QQQQQ et RRRRR à l'AAAAA qui suit : JJJJoystick, En Détresse, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex.



THIEF : THE DARK PROJECT

Je possède la version anglaise de ce jeu, et je suis coincée au niveau de la cathédrale, pour entrer dans celle-ci (les portes sont scellées). Je n'arrive pas à comprendre le chuchotement qui m'indique comment ouvrir les portes. Please, help me, en m'expliquant ce qu'il dit.

Réf.: N°11401, Anne

URBAN CHAOS

Salut à tous, c'est à propos du jeu Urban Chaos. Dans la mission « Le jour du jugement », je sauve les 3 otages, j'active les 2 pompes, et là, toute la carte explose. Que faire ? Est-ce le dernier niveau ? Si oui, alors je suis très déçu de la fin. Merci d'avance de votre réponse.

Réf.: N°11402, François

BALDUR'S GATE TALES OF THE SWORD COAST

Voleur des temps modernes dans cet add-on j'ai du mal à trouver la solution de l'énigme permettant de passer dans les sous-sols de la Tour de Durlag, car deux des quatre gardiens de la grande porte (l'endormi et celui qui a soif) restent toujours présents. J'ai pourtant la boule, la mailloche (qui, je pense, vont ensemble pour le gong), ainsi qu'un mystérieux interrupteur et une grappe de raisin (avec, je pense, la presse). SVP, volez, non, aidez-moi ! Merci beaucoup d'avance !

Réf.: N°11403, Matt Turbo

OUTCAST

Si ce n'est pas trop demander, j'aimerais que vous m'aidiez à me sortir d'un vrai bourbier, où je suis bloqué mais à donf ! C'est à propos d'Outcast, un jeu excellent à mon goût. Le blême est au 2e monde, Shamazaar, où je n'arrive pas à récupérer ce Mon. Je suis en possession des trois clefs des essences (Eluce, Gandha et Ka). Dans le carnet de missions, tout est achevé, sauf « trouver Mon », bien sûr ! Lorsque je mets ces 3 clefs des essences, l'escalier à 3 marches au niveau du temple de Fae se déplie, puis se referme aussitôt ; je suis donc coincé. J'ai tout essayé : enlever les 3 clefs puis les remettre dans l'ordre donné par la tablette en pierre ; voir si je n'ai rien oublié, mais rien n'a changé ! C'est bête d'être planté à ce moment, vous ne trouvez pas ? Merci de bien vouloir m'aider, sinon ce n'est pas trop grave, mais un peu quand même.

Réf.: N°11404, Jean-Marie

THE NOMAD SOUL

Je suis en ce moment plongé dans The Nomad Soul. Je suis d'ailleurs à la fin du jeu, au moment du combat contre Astaroth. Seulement voilà, j'arrive à détruire 5 des 6 sphères bleues, mais la dernière qui se situe derrière Astaroth, impossible de la détruire. J'aimerais savoir quelle est la cause de ce problème. Merci d'avance.

Réf.: N°11405, Pyrat

THE 7TH GUEST THE HAND OF FATE

Deux appels au secours, pour des jeux très réussis malgré leur âge bientôt canonique. Dans The 7th Guest, je n'arrive pas à résoudre l'énigme de la cuisine avec les boîtes de conserve. Dans The Hand of Fate, je ne sais pas quoi faire, après avoir réussi à passer le rat en lui faisant boire la première potion. Pourriez-vous « voler » à mon secours très rapidement. Merci d'avance.

Réf.: N°11406, Stéphanie



I-WAR

Réf.: N°11101, Cap'tain Olivier

Salut Cap'tain, lorsque tu auras réussi à entrer dans le champ d'attraction du Méga Transporteur, coupe ton moteur LDS : le champ du Méga Transporteur maintiendra ton vaisseau à la même vitesse. Évite les tourelles et déplace-toi juste derrière le vaisseau pour dégommer ce qui semble être le poste de pilotage, mais est en fait le générateur de champ (le seul endroit non protégé par le bouclier). Une fois cela fait, le transporteur s'arrêtera et libérera 3 remorqueurs de type PUFFIN. Il te suffira alors d'en exploser 2 et de laminer le 3e jusqu'à ce que son système de propulsion soit hors service. Ensuite, explose le reste du Méga Transporteur, et il larguera alors ses containers. Il faut alors les exploser, et pof ! la mission est finie. Mais attention, si tu ne vas pas assez vite, les containers s'ouvriront et largueront chacun deux PAT-COM. Bonne chance pour la suite, tu en auras besoin.

Space Falcon, P. Rhodan

STAR WARS LA MENACE FANTÔME

Réf.: N°11102, Armaggedon

Et youp ! et une petite soluce pour notre ami Armaggedon au sujet de ce jeu magnifique. Salut Arma, pour entrer dans le palais de la reine, tu dois aller sur la droite du grand escalier, monter sur le rebord de la fenêtre (la plus en dessous), te coller au

mur, sauter, et en même temps utiliser la force pour activer un levier qui se situe en hauteur et qui ouvrira les portes. Tu peux également faire un double-saut à partir de la corniche pour t'accrocher à la fenêtre du dessus et utiliser la force sur le levier à partir de la pièce ainsi atteinte. Au début, n'oublie pas de monter sur les colonnes qui sont à droite de l'escalier, pour récupérer le Blaster à répétition. Il est conseillé d'exploser la tourelle au bazooka avant de bouger les leviers.

OB-IGUANE, Lennyroquai, Franck

LIGHTHOUSE

Réf.: N°11103, Maumau

Quand tu trouves Amanda avec le train, tu remarques qu'il n'y a pas de vapeur dans le tuyau argenté. Ne touche pas aux volants de réglage, mais tire le premier contacteur. Prends le parapluie et va à droite. Quand la porte de métal se lève, colles-y le parapluie pour la bloquer en haut. Passe la porte et reprends le parapluie. Tu dois ramener la pression dans le tuyau argenté pour sauver Amanda. Reprends le train et va à l'intersection principale. Oriente le train vers le Nord. Avance, prends la voie de droite (plus de porte !). Le train s'arrête dans la salle des valves. Ne touche à rien et passe la porte de droite. Il y a une passerelle cassée sur la droite. Clique dessus et utilise ton parapluie pour monter la passerelle. Remets la clavette de blocage en place (en haut au centre de la passerelle). Élève la sphère et entre dedans. Baisse la sphère (levier de droite). Ne te sers que de 4 flèches (1re, 2e, 4e, 6e sans toucher aux symboles circulaires). Il ne faut pas avoir de fuites de vapeur dans les sifflets et la chambre en bas s'ouvre. Prends l'objet. Remets les 4 flèches dans la position vers le haut. Retourne à la salle des valves. Tourne le volant du 3e tuyau argenté à partir de la gauche. Tourne aussi le 7e volant. Voilà l'entrée du labo de l'homme en noir ouverte. Retourne à Amanda. Remets le parapluie dans la porte. Tourne le volant du tuyau d'argent. Tire le levier vers toi pour activer l'aimant. Va aux commandes, appuie sur le bouton du centre et attrape un rocher avec l'aimant. Pousse le levier vers Amanda et utilise le rocher pour la libérer. Bon courage pour la suite.

Sire Yvan

DAY OF THE TENTACLE

Réf.: N°11104, Romuald

Un petit complément. Pour sécher le hamster, c'est très simple : avec Laverne (j'vois pas avec qui d'autre tu pourrais faire ce qui va suivre), va dans les différentes pièces du rez-de-chaussée (je ne me rappelle plus dans laquelle) et trouve un micro-ondes. Place le hamster à l'intérieur. Voilà, c'est magique : ton hamster est sec ! Ensuite, avec le pull, il sera au chaud et pourra servir dans le générateur.

Raistlin

INTERSTATE 76

Réf.: N°: 11105, Groovy Man

Hello Groovy. T'as raison, la dernière mission de l'76 c'est pas du cake ! (le machin axé sur les fruits secs, pas le jeu gros bourrin). Tu peux t'arrêter de flipper, j'avais enterré quelques notes dans mon jardin. Tu vas pouvoir passer à l'82 et découvrir la New Wave. Pour la mission Fort Davis :

- Dégomme les 3 premières voitures sur la route en prenant le minimum de dégâts. Il vaut mieux les affronter dans la partie encaissée de la route qu'en plaine, car souvent, les ennemis se bloquent sur les bas-côtés, ce qui laisse plus de temps pour les mitrailler. Il vaut mieux être équipé d'un lance-flammes ou de 2 mitrailleuses de 50 (à coupler). Un lance-missiles à tête chercheuse est indispensable à l'arrière (au moins un AM-NEIM).
- Une fois les 3 véhicules de départ (Land-Rover, voiture rouge et caisse jaune) détruits, suis la route à vitesse moyenne en surveillant le ciel et le radar. Dès que l'hélico apparaît, cible-le et fait demi-tour pour pointer le lance-missiles vers lui, puis tire. En répétant ce manège une ou deux fois, il n'est pas très dur d'abattre l'hélico.
- Reprends la route, regarde sur la droite, on peut apercevoir des montagnes, avec des passes et défilés praticables en voiture. Explore tout ça, à petite vitesse pour repérer un endroit assez éloigné de la route et difficile à atteindre, qui va servir de planque.
- Retourne à la route, puis roule à vitesse moyenne jusqu'à ce que le radar accroche des ennemis. Roule doucement jusqu'à ce que l'ennemi le plus proche décide de vous poursuivre (en général, quand il apparaît vers le 2e cercle interne du radar), fais demi-tour et fonce te cacher dans la planque au milieu des montagnes.
- Une fois caché, reste appuyé sur le frein et passe en mode « caméra ennemie » pour voir la voiture adverse manœuvrer péniblement dans les montagnes, s'endommager peu à peu, et finir par se retourner et exploser (méthode lente, mais au moins vous ne prendrez aucun dégât). Remets ça avec les deux ou trois voitures restantes... Plus aucune voiture ? Rapproche-toi de Fort Davis, en évitant le côté droit où les deux tanks gardent la porte. Une fois quasi collé au fort, arrange-toi pour déborder du mur, juste assez pour apercevoir un bout de char. Ajuste et fais feu. Le char finira par exploser sans réussir à te toucher (même méthode pour le deuxième char).
- À présent, il faut rentrer dans le fort, mais il n'y a aucun tremplin. Oui, mais on a un château d'eau. Tire dessus. Oh, la belle rampe ! Saute dans le fort. Une fois les séquences cinématiques finies, il faut choisir un véhicule pour se battre avec Malochio. Le meilleur véhicule est la Jeep.
- Dans l'armement de la Jeep, choisis rapidement l'option « Cherub missile ». Bien employé, ce lance-missiles détruit un véhicule en une seule fois. Avec un peu d'entraînement, on éclatera ainsi la voiture de Malochio et deux de ses complices. Il ne reste qu'à employer les mitrailleuses couplées pour détruire le camion. Et voilà, c'est fini. Amère victoire...

Skeeter, Franck

VERSAILLES

Réf.: N°11205, Jessica

Pour Jessica, qui est coincée à l'acte V. Parmi toutes les bricoles que tu as pu amasser lors de ton errance dans les couloirs du château (clefs, bougie, pamphlets, etc.), il te manque celle qui te permettra d'ouvrir le rideau, dont tu ne sais que faire pour le moment, et qui est pourtant un élément capital pour pouvoir avancer dans le niveau. Cette bricole, c'est une corde. Mais où la trouver ? Pas facile, car elle est bien planquée. Il faut te rendre dans la chapelle, au rez-de-chaussée. À droite de l'autel, se trouve une porte (la porte est dans la même salle que celle du cabinet des curiosités) que tu peux ouvrir. Fais-le et tu accèdes alors à une espèce de sacristie, que tu as peut-être déjà visitée ; mais cette fois-ci, examine attentivement (très, très attentivement) le sol de cette pièce. Tu découvriras alors, du moins si tu as de bon yeux, une corde abandonnée sur le parquet : elle est la clef de ta réussite. Prends-la et va parler à Bontemps (salon de venus). Retourne dans la sacristie et montre le pamphlet E au père La Chaize. C'est seulement maintenant que tu iras dans le salon de la guerre... Fais agir la corde sur le rideau, mets l'échelle sur l'échafaudage et monte. Regarde le lustre et retourne parler à Bontemps (au même endroit). Bonne chance.

Étienne, François

Jeux Crack

Gabriel Lopez

Tout ce qu'il faut savoir !

Je profite du lancement de Joystick Soluces pour faire le point avec mes amis des Jeux Crack. Pour les novices en la matière, je me permettrai donc de rappeler de quoi il s'agit et comment s'en servir.

QU'EST-CE QUE LES JEUX CRACK ?

Bon, nous allons simplifier à mort pour que tout le monde comprenne. Comme vous n'êtes pas sans l'ignorer - sinon c'est super grave de chez grave - un jeu n'est autre qu'un assemblage d'instructions et de données constituant le programme lui-même. Après le chargement du fichier contenant ledit programme depuis la disquette ou le CD, les instructions et les données sont stockées dans la mémoire de la machine sous forme de chiffres. En modifiant ces chiffres par l'intermédiaire d'un utilitaire, on modifie directement le programme. Prenons un exemple. Dans un jeu de tir, il existe une routine - une partie du programme, donc - s'occupant de compter le nombre de vies restantes. Si vous disposez de 3 vies au début du jeu, cela signifie que le programme consulte une portion du code répertoriant qu'il faut afficher 3 vies au commencement de la partie. Si on change cette portion en y mettant un 5 et non un 3, le programme affichera 5 vies en lieu et place des 3 initiales. Prenons maintenant l'exemple d'un jeu de stratégie. Vous êtes sur la troisième planète de Patouf La Pouf, et vous disposez de 10 000 crédits pour construire de nouvelles unités de combat. Il se fait tard, vous sauvez votre partie. Que fait le programme ? Il sauve dans un fichier, toutes les données lui permettant de savoir, lors du chargement de la sauvegarde : primo, où vous en étiez, et deuxio dans quelles conditions. En clair, les 10 000 crédits restants se trouvent forcément dans ce fichier de sauvegarde. Il est donc possible, en théorie, de localiser l'endroit du fichier où se trouvent les données correspondant aux 10 000 crédits et de modifier cette portion à l'aide d'un utilitaire, en y plaçant une somme plus importante, et ce dans l'unique but de devenir le maître de la troisième planète de Patouf La Pouf. Vous pourriez aussi y placer une somme moins importante, mais cela signifie que vous êtes encore plus grave que je ne le pensais. Allez vite voir un docteur ! Les pages de Jeux Crack répertorient donc, entre autres, des instructions servant à modifier des portions de fichiers, dans le but de tricher. On se rajoute des thunes, des points de vie... Le paradis, quoi. Heureusement, la plupart des astuces données dans les Jeux Crack se résument à de simples cheat-modes, qui sont des manipulations à effectuer au clavier, à la manette, ou à n'importe quoi d'autre, permettant ainsi de valider une routine du programme, offrant la possibilité de tricher. C'est en quelque sorte une surprise offerte par le programmeur du jeu, qui permet à la personne connaissant cette astuce d'accéder à certaines facilités. Pour les cheat-modes, pas de problème, vous n'avez pas besoin d'utilitaires. Vos yeux et vos doigts sont seulement nécessaires.

COMMENT MODIFIER UN FICHIER ?

Il vous faut, pour cela, un éditeur hexadécimal. Vous en trouverez un pour Windows 3.1 et Windows 95, sur le CD, dans le répertoire \DATA\SECOURS\, sous les noms de HEDIT.ZIP et HEDIT2.ZIP. Passez par l'interface du CD pour les décompresser - si besoin est - en cliquant sur le bouton «Pharmacie» du sommaire et en cliquant deux fois sur le nom du fichier.

Pour simplifier l'explication, nous allons nous inspirer de la première astuce proposée sur la page de droite, celle de 3D Ultra Pinball Creep Night. On vous indique, au départ, de vous munir d'un éditeur de secteurs, en fait de l'éditeur hexadécimal sus-nommé. On vous dit ensuite qu'il faut éditer la sauvegarde. Lancez donc HEDIT.EXE, qui se trouve dans le répertoire où vous l'avez précédemment décompressé, puis cliquez sur le menu Fichier pour charger le fichier de sauvegarde XXXX.SAV, comme indiqué. On vous demande ensuite d'aller modifier l'offset 52 (34 en hexadécimal) avec le nombre de balles voulu. Une fois le fichier chargé, l'écran se présente de la façon suivante :

La colonne de gauche A indique le nombre d'offsets par tranche de 16. La colonne B représente les données contenues dans le fichier, et la colonne C, leur équivalence en caractère ASCII. Pour simplifier les choses, retenez juste que les offsets sont des numéros pointant sur les chiffres qui constituent le programme (les connaisseurs crieront au scandale, mais je m'en tape. Et toc !). C'est un peu comme si, dans cet article, vous commenciez à compter le nombre de caractères en écrivant un rappel à chaque début de ligne, pour savoir où vous en êtes. Dans notre cas, c'est facile, il n'y aurait que 16 caractères par ligne. Le premier offset est donc le premier chiffre de la première ligne de la colonne B, et le quinzième offset le dernier chiffre de cette même ligne. L'offset 16 est le premier chiffre de la seconde ligne de la colonne B... Le tout est de ne pas confondre le numéro d'offset avec le chiffre qui s'y trouve. Vous avez cependant dû remarquer que le numéro d'offset (colonne A) de la deuxième ligne indique 10 et non pas 16. C'est normal. L'éditeur Hedit affiche par défaut les numéros d'offset en base hexadécimale (base 16). Si cela vous perturbe, vous pouvez passer en présentation décimale en cliquant sur le menu Option, puis Offset Presentation... Faites-le, vous verrez, c'est plus facile. En revanche, la colonne B ne peut contenir que des chiffres hexadécimaux, mais là, c'est la même chose pour tous les éditeurs.

Revenons à notre exemple. Sur la ligne désignée par l'offset 00000048 (30 en hexa), allez jusqu'au 5e chiffre de la colonne B, l'offset 52 donc. Vous y trouverez le chiffre représentant le nombre de boules. Placez-y le curseur, et tapez 09. Sauvez votre fichier. Lorsque vous lancez le jeu et que vous chargez la sauvegarde, vous avez 9 boules. Voilà, vous savez patcher un fichier. La seule chose qui vous reste à connaître, c'est l'hexadécimal. Si, par exemple, vous aviez tapé 10 au lieu de 09, vous auriez eu 16 boules et non 10. Eh oui, la colonne B étant en hexa, donc en base 16, le 10 hexa correspond au 16 que vous connaissez (nous comptons en base 10). Pour vous y retrouver, voici un petit tableau d'exemple. Vous pouvez également utiliser la calculatrice de Windows en mode Scientifique. Enfin, selon Jeux Cracks, vous verrez des présentations un peu

Base 10	Base 16 (hexa)
1	01
2	02
3	03
4	04
5	05
6	06
7	07
8	08
9	09
10	0A
11	0B
12	0C
13	0D
14	0E
15	0F
16	10
17	11
18	12
19	13
20	14
21	15
22	16
23	17
24	18
25	19
26	1A
27	1B
28	1C
29	1D
30	1E
31	1F
32	20

différentes, en fonction des éditeurs hexadécimaux utilisés. Dans l'exemple de 3D Pinball, vous pouvez voir que le chiffre correspondant au nombre de boules se trouve en début de ligne. C'est parce que l'éditeur utilisé par le lecteur qui nous a envoyé l'astuce fonctionnait de manière différente. Mais qu'importe, suivez juste les instructions, et vous verrez, ça ira tout seul.

Votre rubrique JEUX CRACK évolue. Rassurez-vous, elle reste toujours consacrée aux trucs, patches et autres bidouilles destinées aux jeux sur PC, mais sa formule changera progressivement. Pour l'instant, ne nous envoyez plus d'astuces, codes... ou solutions de jeux, merci. Par contre, nous sommes preneurs pour toute suggestion, critique, idée d'amélioration, de présentation sur la rubrique. N'hésitez pas... Donnez-nous votre avis, sur ce que vous aimeriez trouver dans cet espace. Pour nous écrire : JEUX CRACK, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

COMMAND & CONQUER : SOLEIL DE TIBERIUM

Voici quelques astuces pour C&C Soleil de Tiberium testées sur la V.F. 1.08.

Des collecteurs à prix cassés :

- Pour ajouter des moissonneuses supplémentaires : Au lieu d'acheter un nouveau collecteur de Tiberium (prix seul : 1 400 c.), achetez une raffinerie complète de Tiberium (prix : 2 000 c.). Attendez que le collecteur/moissonneur sorte et vendez la raffinerie. Vous obtenez 1 000 crédits. En plus, vous gardez les quatre unités d'infanterie légère (valeur 500 c.) qui y travaillaient. Résultat : le collecteur vous revient à 000-500 = 500 crédits !
- À part la raffinerie, les reventes de matériel sont plus ou moins désavantageuses. En cas de besoin de troupes et de fric, les bâtiments où l'on perd le moins sont l'héliport (valeur d'achat 500, vendu 250, laisse deux soldats à 120 c. chaque) ou le radar (valeur 1 000, vendu 500, laisse 4 soldats).

Ponts coupe-circuit

N'oubliez pas d'utiliser au mieux les ponts. Il est très facile de les détruire en forçant le tir d'une de vos unités au milieu du pont, ce qui coupera la voie d'accès aux adversaires. Si des ennemis se trouvent dessus, ils tombent à l'eau (attention, ne finissez pas vous-même noyé par l'ennemi, car les combats et les explosions d'unités affaiblissent les ponts rapidement). Pour réparer le pont, envoyez un ingénieur dans la petite casemate.

Réduire les pertes aériennes

L'I.A. du jeu étant limitée, les unités de combat volantes ont la fâcheuse habitude de se poser juste au pied de leur objectif, une fois celui-ci détruit, ce qui signe leur arrêt de mort, si des ennemis attaquant au sol sont proches. De même, une fois leurs munitions épuisées, les chasseurs entrent bêtement à la base en ligne droite et traversent souvent des zones protégées par des missiles. Pour combattre cette mauvaise habitude, créez un parcours balisé en boucle, passant par un chemin de retour sûr, et assignez-y vos engins volants.

Changer de résolution vidéo

- Pour changer de résolution (640x480, 800x600, 1024x768, etc.) et ainsi avoir une plus grande portion de terrain affichée, allez dans le dossier du jeu, en général «westwood\sun». Chargez le fichier SUN.INI dans un éditeur de texte comme Notepad. Cherchez le paragraphe [VIDEO]. Changez les valeurs des options « ScreenWidth » et « ScreenHeight » que vous y trouverez. Si vous désirez admirer les cinématiques sur une plus grande surface, changez le paramètre « StrechMovies= » de no en yes.
- En ayant un centre de réparation, on dispose aussi de la possibilité de vendre des unités et non plus uniquement des bâtiments ou structures. L'astuce consiste à revendre (toujours avec l'icône dollar) les unités bien endommagées quand elles sont au début des réparations, ce qui vous reviendra moins cher que de les réparer.

RAYMAN 2

Cheats codes pour la V.F. (multilingue).

Alors là, avec ces Triche-codes, plus personne ne devrait être coincé dans ce jeu ultra sympa.

Lancez le jeu et chargez une partie. Appuyez sur la touche « ESC » pour arriver dans le menu général. Saisissez alors l'un des codes suivants (en clavier AZERTY) :

GIMMELIFE
Donne 5 vies en plus

GIMMELUMZ
Donne 5 lumz jaunes en plus (utilisable à volonté)

GOTHERE
Pour aller à n'importe quel niveau. Le nom du niveau s'affiche en haut d'écran. Utilisez les flèches haut et bas et Entrée pour choisir votre niveau. Vous allez vous retrouver à la « la voie des portes », où Rayman n'aura qu'à sauter (touche Q) sur l'épisode désiré. Si vous prenez « le vaisseau prison » (dernier niveau), Rayman pourra visiter tous les niveaux inférieurs, à partir de la voie.

GLOWFIST
Donne le super tir. Maintenez Espace appuyé pour augmenter la puissance de la boule de feu.

Note : Pour tous les codes, sauf GOTHERE, des applaudissements signaleront la saisie correcte du code.

TOMB RAIDER 4

Une petite astuce pour toutes les versions de Tomb Raider 4.

Normalement, se débarrasser des squelettes s'avère coûteux en munitions. Ce qui oblige à gaspiller des munitions rares comme les grenades, flèches explosives ou balles. Heureusement, il y a le fusil à pompe. Il suffit de tirer sur le squelette, au moment où il est proche d'un trou avec ou sans eau. Le choc l'expédiera dans la fosse et vous serez débarrassé de son encombrante présence.

THIEF : THE DARK PROJECT

Trucs pour Thief T.D.P. V. F. 1.14

Thief est un excellent jeu (assommant mais excellent...), qui s'avère souvent frustrant par ses niveaux de difficulté inégale. Quelques astuces vous aideront à mieux l'affronter :

Assommer, ça s'apprend

Assommer efficacement est vital pour survivre. La meilleure méthode est d'utiliser les fonctions pour se pencher (à droite, à gauche, en avant ; ne pas confondre avec les déplacements latéraux) à cet usage. Si les touches ne vous conviennent pas, faites l'effort de les réassigner, car ces mouvements

ont un énorme avantage : ils permettent de passer la tête dans la lumière pour regarder ou frapper/tirer à l'arc, sans perdre le bénéfice de l'obscurité totale ! Il suffit d'être caché dans l'ombre d'un angle, d'une encoignure ou tout autre endroit propice. Si vous êtes silencieux (flèches à mousse) et que vous préparez le terrain (éteindre les torches et feux de camp avec des flèches à eau), vous n'aurez pas de problème pour approcher suffisamment les ennemis. Attendez l'instant propice, levez votre matraque, penchez le buste vers l'ennemi et pof ! assommé.

Tuer en un coup
Même si Thief, n'est pas franchement un jeu de massacre, il y a des moments où tuer l'adversaire est moins risqué que d'essayer de l'assommer (spécialement s'il court plus vite que vous). Comme Garrett possède des aptitudes à l'attaque par surprise, « backstab » redoutables, autant les employer. La démarche est la même que pour assommer, sauf que vous choisissez l'épée de Constantine comme arme. Il faut armer son coup à fond (bras levé), se pencher en douce vers l'adversaire et... tchac ! Beaucoup d'adversaires coriaces meurent ainsi d'un seul coup d'épée : Marteleurs, Marteleurs-squelettes, Fantômes rouges, hommes-chat, etc, mais pas les zombis.

Économiser les flèches
L'utilisation de l'arc présente un inconvénient : il faut du temps pour bander l'arc et entrer en mode Zoom. Et Garrett ne peut tenir l'arc bandé à fond qu'un court moment, car ses bras fatiguent et la précision du tir chute. Si vous lâchez la flèche dans l'idée d'en renvoyer une le plus vite possible, c'est une flèche de foutue. Si vous attendez que Garrett lâche la corde de lui-même, pour souffler un peu : c'est long. Appuyez simplement sur la touche « mains vides » et, juste après, sur la touche « arc » désirée : gain de temps, gain de flèches...

Sauter en silence
Sautez en position accroupie. Vous ferez ainsi moins de bruit et subirez moins de dégâts si vous sautez de haut. La position accroupie est aussi excellente pour se déplacer discrètement.

Récupérer les flèches
Les flèches normales sont souvent en nombre limité. Si vous ratez votre cible, elles finissent parfois par terre ou se plantent dans les végétaux ou le bois et sont alors récupérables. Sélectionnez-les et cliquez pour les arracher. Les flèches à corde sont aussi récupérables. Si jamais elles se plantent en hauteur sans autre accès que la corde, grimpez jusqu'à la flèche, sélectionnez-la : elle s'illumine, et, en la gardant illuminée, redescendez le maximum possible de corde, cliquez. Pouf ! vous venez d'enrouler et ranger la flèche en un éclair et généralement, vous ne chutez pas d'assez haut pour créer des dégâts. Petit truc pour récupérer des flèches normales à gogo : dans les endroits protégés par des pièges à flèches, jetez un objet sur le bord du mécanisme déclencheur. Le piège va alors fonctionner sans arrêt et, comme les réserves en flèches sont inépuisables, vous n'avez qu'à passer faire le plein quand ça vous chante. Pour peu que la paroi d'en face soit en bois, votre piège vous plantera des myriades de flèches prêtes à la récolte.

En vrac
Les déplacements sont plus rapides, que l'on marche, coure ou nage, quand les armes sont rengainées (mains vides). Les bombes lumineuses non seulement aveuglent vos ennemis mais, en insistant, détruisent les morts-vivants. Bien que lents, les zombis sont pénibles par leur grand nombre et leur résistance aux armes normales. Alors voilà un truc pour avoir la paix, quand on a un ascenseur ou élévateur sous la main : grimpez sur la plate-forme et montez d'un étage. Faites du bruit (sautez sur place), pour attirer le monstre sous la plate-forme et descendez pour l'écraser. Même si on ne peut le détruire, le zombi se trouve bloqué pour un bon bout de temps.

DRAKAN, L'ORDRE DE LA FLAMME

Quelques cheats et astuces pour Drakan V.F. 1.001.
Commencez une partie, puis appuyez sur la touche qui permet de parler (mode Talk). Normalement, il s'agit de l'antislash « \ », mais il suffit de regarder dans les options de configuration du clavier pour savoir quelle touche utiliser. Tapez l'un des codes suivants. Pour certains, une petite phrase apparaît à l'écran, si le code est bon (le mode dieu affiche « vous avez les faveurs des dieux », par exemple).

IAMGOD
Mode dieu, sauf au dernier niveau. À retaper pour désactiver
IAMGODDESS
Mode dieu, seulement pour le dernier niveau.
DEBUG ON
Passer en mode debug, affichage de divers paramètres
DEBUG OFF
Désactive le mode debug
ALL WEAPONS!
Liste d'objets utilisés en mode debug :
Obtenir fioles ou cristaux à volonté. Il faut que vous possédiez déjà une fiole de vie ou un cristal. Passez dans l'inventaire et saisissez la fiole ou le cristal, en cliquant avec la souris (bouton gauche). Maintenez appuyé le bouton et déplacez l'objet hors de l'inventaire, mais sans le lâcher par terre. Refermez l'inventaire toujours sans lâcher l'objet (l'héroïne se retourne). Retournez dans le menu d'équipement. Miracle, il y a une potion ou un cristal de plus. Ce truc marche à volonté et avec les cristaux de feu, glace, éclair.

INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE

Voilà des codes, pour aider le professeur Jones dans ses aventures, dans la V.F. ou la version U.S. de ce jeu archéologue/action.
Lancez une partie et, en cours de jeu, appuyez sur la touche F10 pour passer en mode console. À présent, tapez (AZERTY) l'un des codes suivants, puis validez par Entrée (touche 8 = souligné).

Makemeapirate	Et hop, Guybrush Threepwood arrive. Retapez pour annuler
azerim_sophia	Tous les objets de soin (trousses, plantes...)
mem	Affiche les paramètres mémoire
polys	Nombre depolygones affichés
taklit_marion on	Mode Dieu activé
taklit_marion off	Redevenir un mortel

urgon_elsa	Toutes les armes (machettes, flingues, fusils...)
version	Version du jeu
fixme	En cas de perso bloqué par un bug d'affichage
framerate	Affiche le nbre d'images/seconde
endcredit	Générique de fin

PLANESCAPE TORMENT

Voici une petite manip' pour profiter de toutes les cinématiques, pour la V. F. (1.0) et sûrement la V.O. de Planescape Torment :
Chargez le fichier TORMENT.INI dans un éditeur de texte (Notepad par exemple). Ce fichier d'initialisation se trouve dans le dossier du jeu. Recherchez le paragraphe [Movies] et tapez à sa suite, les noms d'animations suivants, en mettant celles que vous n'avez pas encore obtenues.

```
[Movies]
BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
INTROH=1
TIME=1
DEATH=1
SS_MSLAB=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
MAZE1=1
MAZE2=1
SIGIL=1
OUTLANDS=1
CURSTD=1
BAATOR=1
CARCERI=1
CRETURN=1
FORTRESS=1
FORTDOOR=1
ALYBIRTH=1
ARRV_IGN=1
ARRV_VHA=1
T1ENTER=1
T1DEATH=1
T1ABSORB=1
FINALE=1
METEOR=1
CONFLAG=1
CANNON=1
DRAGON=1
RUNE=1
```

HERETIC 2

Cheat codes pour la version complete 1.0 d'Heretic 2.
Activez la console en appuyant sur la touche « petit 2 » (touche située en haut à gauche du clavier sous « Echap ») et saisissez un code parmi les suivants (en clavier Qwerty).

MAP XXXX : Aller au niveau XXXX, avec XXXX choisi parmi les noms suivants :

SSDOCKS	Les docks de Silver Spring (début de jeu)
SSWAREHOUSE	Les entrepôts de Silver Spring
SSTOWN	Ville de Silver Spring
SSPALACE	Palais de Silver Spring
CANYON	Canyon de Katlit'k
KELLCAVES	Les grottes de Kell
DMIRESWAMP	Marais de Bourbenoire
DUNGEON	Le donjon
ANDSLUMS	Effondrements d'Andoria
ANDPLAZA	La Plaza d'Andoria
ANDHEALER	Tour du guérisseur d'Andoria
ANDACADEMIC	L'académie d'Andoria
GAUNTLET	K'cherrik, le défi guerrier
HIVEPRIESTESS	K'cherrik, la prêtresse de la ruche
HIVETRIALPIT	K'cherrik, l'arène de la ruche
HIVE1	K'cherrik, La ruche 1
HIVE2	K'cherrick, La ruche 2
CLOUDHUB	La forteresse des nuages, moyeu
CLOUDLABS	La forteresse des nuages, laboratoires
CLOUDQUARTERS	La forteresse des nuages, habitations
CLOUDSANCTUM	La forteresse des nuages, sanctuaire
OGLEMINE1	Les mines d'Ogle 1
OGLEMINE2	Les lines d'Ogle 2
MEATWAGON	Tous les monstres du niveau meurent, sauf les boss
PLAYBETTER	Mode dieu. Le code répété annule l'effet
SUCKITDOWN ALL	Toutes les armes et tous les objets

SPAWN XXXX : Pour créer l'arme, l'objet XXXX choisit dans la liste :

item_weapon_firewall
item_weapon_maceballs
item_weapon_magicmissile
item_weapon_phoenixbow
item_weapon_redrain_bow
item_weapon_sphereofannihilation
item_defense_meteorbarrier
item_defense_polymorph
item_defense_powerup
item_defense_ringofrepulsion
item_defense_shield
item_defense_teleport
item_health_full
item_health_half
item_mana_combo_half
item_mana_combo_quarter
item_mana_defensive_full
item_mana_defensive_half
item_mana_offensive_full
item_mana_offensive_half
item_puzzle_canyonkey
item_puzzle_cloudkey
item_puzzle_cog
item_puzzle_crystal
item_puzzle_dungeonkey
item_puzzle_highpriestesskey
item_puzzle_highpriestesssymbol
item_puzzle_hive2amulet
item_puzzle_hive2gem
item_puzzle_hive2spear
item_puzzle_minecartwheel
item_puzzle_ore
item_puzzle_plazacontainer
item_puzzle_potion
item_puzzle_refinedore
item_puzzle_shield
item_puzzle_slumcontainer
item_puzzle_tavernkey
item_puzzle_tome
item_puzzle_townkey

QUAKE 3 ARENA

- Il est très simple de rendre accessibles toutes les cinématiques de la campagne solo, grâce à ce truc pour Quake 3 Arena V. O. 1.11. Allez dans les propriétés de l'icône de lancement de Quake 3. À l'onglet « Raccourci », il faut ajouter dans la case « Cible » la ligne de paramétrage ci-dessous, séparée par un espace, derrière ce qui existe déjà +seta g_spVideos «\tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8». Cliquez sur le bouton « Appliquer » et lancez le jeu. Vous accéderez à toutes les vidéos à partir de l'option « CINEMATICS », mais ne pourrez jouer les niveaux correspondants que si vous y êtes arrivé normalement.
- Pour utiliser une des « skins » bonus cachées dans Quake 3 sur votre personnage, c'est également très simple. Passez en mode Console par la commande habituelle (« petit 2 » sous la touche Echap) et tapez « /model sarge/krusade » suivit de Return, et voilà.